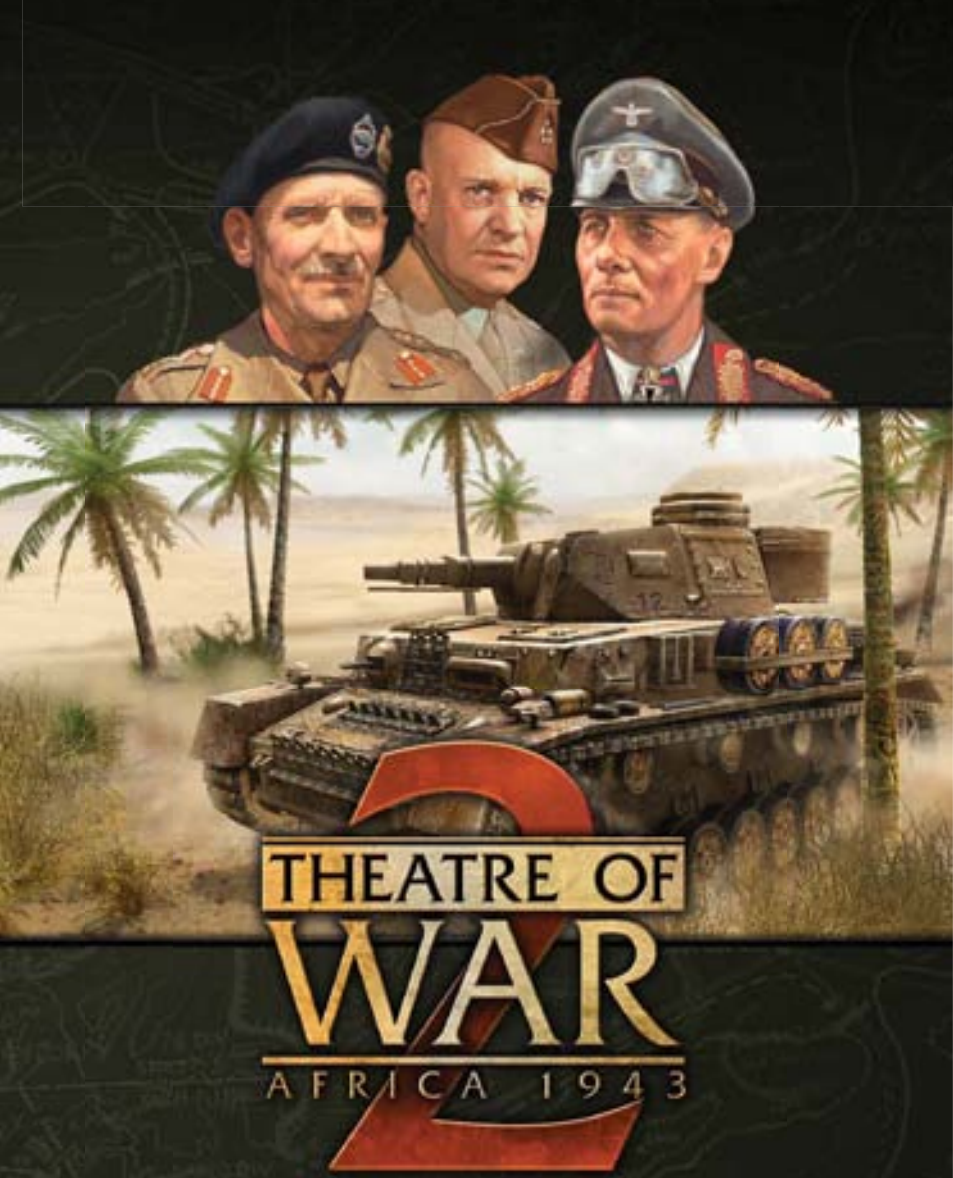


HANDBUCH

THEATRE OF WAR 2

AFRICA 1943

SOFTWARE-PIRATERIE

Jede unerlaubte Vervielfältigung dieses Produktes oder der eingetragenen Warenzeichen, ob teilweise oder im Ganzen, stellt eine Straftat dar. Piraterie schadet den ehrlichen Benutzern sowie den Entwicklern und Publishern. Wenn Sie dieses Produkt für eine Kopie halten oder Informationen über Raubkopien erhalten, kontaktieren Sie bitte unseren Kundenservice.

Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von PC- und Videospielen:

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in PC- und Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese sogenannten „photosensitiven epileptischen Anfälle" während des Ansehens von PC- und Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

- Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm
- Verwenden Sie einen kleineren Bildschirm
- Spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer
- Vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie die PC- und Videospiele verwenden.

INHALTSVERZEICHNIS

Systemvoraussetzungen, Spiel installieren, Spiel Starten, Schnellstart	05
Hauptmenü	06
Tutorial, Kampagnen	07
Enzyklopädie	10
Einstellungen, Grafik	11
Sound	13
Steuerung	14
Spiel	15
Kamera	16
Kampfvorbereitungen, Missionsbeschreibung (Tagebuch)	17
Schwierigkeitsgrad, Auf zum Gefecht!, Gefechtsaufstellung	18
Sortieren und filtern	19
Erbeutete Ausrüstung, Aufstellung	20
Einheiten Beschreibung	21
Mannschaften	22
Missions-Lade-Bildschirm	23
Steuerung im Gefecht	24
Aufstell-Phase	25
Missionsbefehle und wichtige Nachrichten	26
Kamerasteuerungsbutton, Zeitsteuerung	27
Einheiten, Minikarte	28
Einblend-Infoleiste	29
Befehlsausgabe	30
Ändern des Einheitenabstands innerhalb Formatierung, Mauszeiger	36
Übersicht aller Mauszeiger-Formen	37
Taktische Karte, Spielmenü	39
Haupt-Infoleiste, Soldaten-Infoleiste	40
Erbeuten von Trophäen, Ändern von Soldaten Waffen	42
Fahrzeug-Infoleiste	43
Passagiere-und Zugkraftwagen-Infoleiste, Nachrichtenleiste	48
Infanterie und Ausrüstung, Gruppen Zusammenfassung	49
Luftunterstützung anfordern, Jagdbomber und Bomber	50
Jäger	51
Artillerie und Mörser anfordern	52
Verstärkung anfordern	53
Eigenschaften und Fertigkeiten	54
Kampffertigkeiten verbessern	56
Fahrzeug reparieren, wieder bewaffnen; Infanterie verstärken, neu bewaffnen	58
Sichten, hören und feuern	59
Sichtlinie	60
Feuern	61
Geschossbalistik und Schaden	64
Munitionsarten	68
Nützliche Gefechtstaktiken	73
Multiplayer-Spiel	76
Gefecht auswählen auf Server und Client	79
Neue Gefechte und Karten erstellen	80
Schlusswort	87
Credits, Lizenz- und Garantiebedingungen, Support, Defekte Disks	88-95
Primäre Kontrolltasten	100

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestanforderungen:
• Betriebssystem: Windows XP oder Vista • CPU: Pentium IV 3GHz oder besser • RAM: 1GB • Videokarte: nVidia GeForce 6600 oder ATI Radeon X800 oder besser • Soundkarte: DirectX 9-kompatibel • DVD-ROM Laufwerk • Mindestens 3.5GB freier Festplattenspeicher • DirectX 9.0c

Empfohlen:
• Betriebssystem: Windows XP oder Vista • CPU: Intel Core 2 Duo oder AMD Athlon64 X2 • RAM: 2GB • Videokarte: nVidia GF 8800 oder ATI Radeon HD 3850 oder besser • Soundkarte: SoundBlaster Audigy 2 • DVD-ROM Laufwerk • Mindestens 3.5GB freier Festplattenspeicher • DirectX 9.0c

Wir übernehmen keine Garantie, dass das Spiel auf Notebooks funktioniert.

SPIEL INSTALLIEREN

Legen Sie die **Theatre of War 2: Africa 1943** DVD in das DVD Laufwerk ein. Wenn Autostart aktiviert ist, dann erscheint das Start Menü automatisch. Ansonsten müssen Sie die Datei Autorun.exe vom Stammordner der Spieldisc starten.

Wählen Sie "Install" im Start Menü um den Installationswizard zu starten, der Sie durch die Installation führen wird. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.
Während der Installation werden die Spiel-Dateien auf Ihre Festplatte kopiert, und eine entsprechende Programmgruppe wird im Start Menü erstellt. Sie enthält Links zum Starten und Deinstallieren des Spiels, zu nützlichen Web Ressourcen, und zu diesem Dokument.

SPIEL STARTEN

Nachdem die Installation beendet ist, können Sie das Spiel durch Klick auf den Link "**Theatre of War 2: Afrika 1943**" in der Programmgruppe starten (Standardeinstellung ist "Battlefront\Theatre of War 2: Africa 1943").

SCHNELLSTART

Tutorial: Hauptmenü - Tutorial Modus - Wählen Sie eine Trainingsmission aus
Neue oder bestehende Kampagne: Hauptmenü - Kampagnen - Wählen Sie eine Kampagne - Wählen Sie ein Gefecht.
Multiplayer LAN game: Hauptmenü - Multiplayer Spiel - LAN - Server Starten oder Spiel Beitreten.
Internet Spiel: Hauptmenü - Multiplayer Spiel - Internet - Spiel beitreten oder eigenen Server erstellen.

SPIEL INTERFACE

HAUPTMENÜ

Hauptmenü Optionen:

• **Tutorial Modus** — Wenn Sie noch nie **Theatre of War 2: Africa 1943** vorher gespielt haben ist es vielleicht eine gute Idee, sich zunächst mit den speziellen Trainingsmissionen vertraut zu machen.
• **Kampagnen** — Hier können Sie eine Kampagne starten in der deutsch/italienischen, U.S. oder Britischen Armee, und eine bestehende Kampagne fortführen oder ein gespeichertes Kampagnenspiel laden
• **Eigene Kampagnen** — Dieser Button ist aktiv wenn Sie eine eigene Kampagne im Kampagnen Editor erstellt haben, oder wenn Sie eine Kampagne von einem anderen Spieler installiert haben
• **Gefechte** — In diesem Abschnitt können Sie einzelne Gefechte auswählen (die nicht Teil einer Kampagne sind), oder ein gespeichertes Gefecht laden
• **Multiplayer Spiel** — Klicken Sie hier für LAN oder Internet Spiel Optionen
• **Enzyklopädie** — Startet die eingebaute Enzyklopädie mit Ausrüstung und Fahrzeugen der Achse und der Alliierten, die in Tunesien 1943 verwendet wurden
• **Einstellungen** — Erlaubt die Änderung der Spiel Einstellungen
• **Credits** — Zeigt eine Liste aller Projekt-Mitarbeiter
• **Ende** — Beendet das Spiel

Weitere Details zu den jeweiligen Punkten des obigen Menüs werden im Folgenden erläutert.

TUTORIAL

Zwei Trainingsmissionen werden Ihnen helfen die Grundzüge des Spiels **Theatre of War 2: Africa 1943** schnell zu erfassen. Sie können hier entweder eine Trainingsmission auswählen oder ein gespeichertes Tutorial laden.

KAMPAGNEN

In **Theatre of War 2: Africa 1943** kontrollieren Sie die Truppen beider Seiten, die in Nord Afrika im Jahre 1943 während des Zweiten Weltkrieges gekämpft haben. Dazu gehören die deutsch-italienischen Streitkräfte der Achse unter Oberbefehl von Rommel, sowie die Alliierten Streitkräfte: die Achte Armee unter Befehl von Montgomery und die U.S. Streitkräfte unter Befehl von Eisenhower.
Es stehen 3 Kampagnen im Spiel zur Verfügung: Deutsche und U.S. Kampagnen (in der Zeit vom 14.-22. Februar) und die Britische Kampagne (20. Februar bis zum 6. März).
In jeder Kampagne erhalten Sie den Befehl über eine typische Kampfgruppe der damaligen Zeit. Jeder Soldat und Offizier ist eine Persönlichkeit mit eigenen Charakteristika und Eigenschaften, die sich im Laufe der Kampagne ändern können. Es ist Ihre Verantwortung als Oberbefehlshaber alles Ihre Soldaten am Leben zu halten, denn der Verlust eines einzigen kann Sie gerade am Ende den Sieg kosten. Während der Kampagne werden Sie einige der wichtigsten Schlachten und militärischen Operationen zu der damaligen Zeit erleben.

Verfügbare Kampagnen

- **Brennende "Fackel"** (U.S. Streitkräfte, 14-25. Februar 1943)
- **Letzter Schritt zum Sieg** (Britisch Streitkräfte, 20. Februar bis 6. März 1943)
- **Die letzte Offensive** (deutsch-italienische Streitkräfte, 14-25. Februar 1943)

Wählen Sie die Kampagne aus, die Sie gerne spielen möchten, und klicken Sie auf Weiter. Wenn Sie bereits einige Missionen der gewählten Kampagne gespielt haben, dann können Sie bei der nächsten Mission fortfahren, oder ein gespeichertes Spiel laden. Wenn Sie noch kein Gefecht in dieser Kampagne gespielt haben, dann werden Sie direkt in die Vorbereitungen zum ersten Gefecht geworfen (z.B. das Tagebuch, siehe "Kampfvorbereitungen" für weitere Details).

Missionen, die im Moment nicht spielbar sind, werden durch ein Vorhängeschloss markiert, und können nicht ausgewählt werden. Jede Kampagne besteht aus einigen Gefechten, die nacheinander gespielt werden können. Wenn Sie in den Spiel-Einstellungen "Ignoriere Kampagnen Verluste" eingestellt haben, dann wird das nächste Gefecht auch dann spielbar, wenn Sie das vorherige verloren haben.
Ansonsten können Sie nur dann weitermachen wenn Sie das vorige Gefecht siegreich abschliessen. Denken Sie aber bitte daran, dass ein Verlust eines Gefechts in der Regel bedeutet, dass Sie viele oder sogar die meisten Veteranen und Ausrüstung verloren haben. Diese Verluste können die Schwierigkeit der folgenden Missionen ungleichmäßig erhöhen; Sie sollten sich daher gut überlegen, ob Sie fortfahren möchten.

Gespeicherte Spiele

In diesem Abschnitt finden Sie eine Liste der gespeicherten Spiele, darunter auch automatisch gespeicherte Spiele.

Fortfahren

Wenn Sie auf diesen Button in der unteren rechten Ecke anklicken, dann wird das gewählte gespeicherte Spiel geladen (der Button zeigt dann "Laden" an), bzw. die gespeicherte Kampagnenmission (lädt das automatisch gespeicherte Spiel am Beginn oder Ende eines Gefechts).

Eigene Kampagnen

Dieser Schirm zeigt eine Liste der selbst oder von anderen Spielern mit dem Kampagnen Editor erstellten Kampagnen..

Gefechte

Ein Klick auf diesen Button öffnet eine Auswahl an Einzelmissionen (falls keine vorhanden sind, dann ist dieser Button deaktiviert). Hier finden Sie auch die Missionen, die sie im Editor erstellt oder automatisch generiert haben.
Wenn Sie ein Spiel früher gespeichert haben, dann können Sie es unter "Gespeicherte Spiele" laden.

ENZYKLOPÄDIE

Dieser Abschnitt liefert den historischen Hintergrund zu allen militärischen Ausrüstungsteilen und Fahrzeugen, die im Spiel auftauchen. Hier finden Sie detaillierte Eigenschaften jeder Einheit, einen kurzen Geschichtsabriss über die Entwicklung und den Einsatz, und ein detailliertes 3D Modell. Mit den entsprechenden Buttons unterhalb der 3D Ansicht können Sie diese ein- und auszoomen, die Einheit automatisch oder manuell rotieren, und selbst die Klappen und Türen öffnen und schließen.

Wenn Sie den Mauszeiger über die Waffenliste der Einheit bewegen, dann werden Sie die entsprechenden Statistiken sehen. Sie können mehr Infos über die benutzten Munitionstypen erhalten, wenn Sie in das leere Feld rechts neben der Waffe klicken. Dadurch öffnet sich eine Liste mit verfügbaren Munitionstypen und den üblichen Lademengen.

EINSTELLUNGEN

Das Fenster mit den Spieleinstellungen ist dazu da, Ihnen bei der Einstellung verschiedener Option zu helfen, wie Grafikqualität, Sound, Steuerung, und andere Spiel-Einstellungen. Das Fenster besteht aus mehreren Unter-Fenstern, in denen alle möglichen Einstellungen erreichbar sind.

Drei Buttons befinden sich am unteren Ende des Einstellungs-Bildschirms:
• **Hauptmenü** kehrt zum Hauptmenü zurück.
• **Anwenden** speichert alle Änderungen, die Sie gemacht haben.
Achtung! Vergessen Sie nicht, diesen Button zu klicken, um die jeweils neuen Einstellungen auch zu speichern. Ansonsten werden alle Änderung rückgängig gemacht, wenn Sie das Menü verlassen.
• **Zurücksetzen** setzt alle Einstellungen auf die Standardwerte zurück.

GRAFIK

Die Einstellungen in diesem Bereich beeinflussen die Spiel-Leistung am meisten.

Sie können die Grafik-Qualität einstellen entweder durch das Klicken auf eine voreingestellte Detail-Stufe ("Hoch", "Mittel", "Niedrig" oder "Benutzer"), oder durch das manuelle Anpassen einzelner Qualitäts-Optionen. Im letzten Fall wird die Detail-Stufe automatisch auf "Benutzer" gesetzt.

Fortgeschrittene Grafik Optionen

Auflösung — Zeigt eine Liste verfügbarer Monitor-Auflösungen. Änderungen dieser Option werden erst nach einem Neustart des Spiels aktiv.
Gras Details — Eine Liste aller verfügbarer Gras Qualitäts Optionen.
Wasser Details — Eine Liste aller verfügbarer Wasser Qualitäts Optionen: "Hoch" (Wasser Reflektionen sind sichtbar), "Mittel" (Wasser Reflektionen ausgeschaltet), "Niedrig" (kein transparentes Wasser).
Modell Qualität — Eine Liste aller verfügbarer Qualitäts-Optionen für Texturen und Objekte. Wählen Sie "Niedrig", wenn Ihr PC nur wenig RAM oder Video-Speicher zur Verfügung hat. Wählen Sie "Sehr niedrig" wenn Ihr PC über eine langsame Grafikkarte verfügt.
Effekte — Erlaubt Ihnen die Einstellung von normalen oder verbesserten Effekten für Feuer, Rauch, Staub usw.
Schatten — Eine Liste aller verfügbaren Qualitäts-Optionen für Schatten. Sie können auch die Darstellung von Schatten komplett abstellen (auf manchen Karten, bei schlechtem Wetter, können Schatten kaum sichtbar sein). Bessere Schatten (mit Anti-Alias Effekt) können die Spiel-Leistung negativ beeinflussen.
HDR – High Dynamic Range. Dieser Modus steht nur bei Grafikkarten mit Unterstützung von Shaders Model 3.0 zur Verfügung.
Hardware Maus Zeiger — Erlaubt die Umschaltung des Render-Modus für den Mauszeiger zwischen Hardware und Software Modus. Im ersteren ist die Zeiger-Darstellung am flüssigsten, also sollten Sie den Software Modus nur einschalten, wenn es Probleme mit dem Mauszeiger gibt.
Hohe Landschafts Details — Erlaubt die Einstellung der Anzeige-Qualität für die Karten-Landschaften.
Hohe Himmel Details — Sie können die Anzeige-Qualität des Himmels und der Wolken einstellen. Auf manchen Karten, je nach Wetter, gibt es unter Umständen sowieso keine Wolken.
Umgebungs Occlusion — Screen Space Ambient Occlusion (SSAO). Wenn diese Funktion aktiviert ist, dann werden Schatten weicher und sehen natürlicher aus. Auch die Anzeige von Schatten in Gebäudeecken, hinter Kettenrädern usw. wird hierdurch gesteuert. Die Aktivierung dieses Modus kann die Spiel-Leistung beeinflussen.
Gefallene Ausblenden — Wenn aktiviert, so blendet diese Option die Körper von gefallenen Soldaten nach einiger Zeit aus. Ansonsten verbleiben diese bis Spielende auf dem Feld, und das kann zum Schluss der Mission die Spielleistung negativ beeinflussen. In Multiplayer Spielen wird diese Option vom Server gesetzt: wenn sie auf einem Server aktiviert ist, dann werden die Gefallenen bei allen Client Spielern ebenfalls ausgeblendet. Wenn ein Gefallener ausgeblendet wird, dann verbleibt seine Ausrüstung (Waffen, Munition) auf dem Feld.
Fahrzeug Bewegungseffekte Zeigen — Steuert die Darstellung von Ketten- und Radabdrücken auf dem Boden, Auspuffgasen und aufgewirbeltem Staub von beweglichen Fahrzeugen.

SOUND

Lautstärke Regler erlauben die Verstellung der allgemeinen Spielelautstärke (**Sound Lautstärke**) sowie der Lautstärke für die einzelnen Bereiche Musik, Effekte und Sprache separat. WICHTIG! Die Lautstärke für Musik ist standardmäßig ausgeschaltet im Spiel.
Sie können während das Spiel läuft ihre eigenen Musikstücke abspielen. Um die Musik im Hauptmenü, in der Enzyklopädie und dem Einstellungsmenü abzuspielen, kopieren Sie die Musikstücke in den Ordner <Game folder> \Music\Menu>. Um Musik während des Spiels abzuspielen, kopieren Sie sie in den Ordner <Game folder>\Music\Game. Das Spiel unterstützt alle Musikformate, die von den DirectShow Codecs, die auf Ihrem PC installiert sind, unterstützt werden.
Stumm schaltet alle Geräusche im Spiel ab. Beachten Sie, dass diese Einstellung sich von der Option "Sound benutzen" im Bereich der Spiele-Einstellungen unterscheidet. Abschalten der Option "Sound benutzen" sorgt dafür, dass die Sound-Engine des Spiel gar nicht erst geladen wird, und daher werden Sie den Sound im Spiel auch gar nicht mehr einschalten können.
EAX sollte aktiviert sein, wenn Ihre Soundkarte Hardware-Beschleunigung unterstützt. Das wird die Sound-Qualität deutlich verbessern, und die Belastung der CPU vermindern. Ansonsten (z.B. wenn Sie einen Audio Codec des Motherboards verwenden) sollte die Option abgeschaltet sein. Wenn Sie Probleme mit dem Sound im Spiel haben, dann sollten Sie diese Einstellung ebenfalls abschalten.
Stereo Kanäle Invertieren wechselt die rechten und linken Stereo Kanäle aus. Das ist manchmal nützlich, falls die Lautsprecher falsch herum aufgestellt sind.

STEUERUNG

In diesem Bereich können Sie die Tasten neu definieren, mit denen Sie die Kamera, Einheiten und das Spiel-Interface bedienen können.

Die Steuerungselemente werden in einer Tabelle aufgeführt und sind in folgende Kategorien unterteilt:

Nutzer — Befehle für Einheiten und Pause (Pause ist in Multiplayer Spielen deaktiviert).
Gruppe — Befehle zum Erstellen von Gruppen, zum Hinzufügen von Einheiten zu Gruppen und um Gruppen schnell selektieren zu können.
Interface —Befehle zur Kontrolle des Spiel-Interface während eines laufenden Gefechts.
Kamera — Listet die Kamera Steuerung auf.

Im Spiel kann man Befehlstasten direkt oder in Kombination mit den Strg und Alt Tasten benutzen. Nur eine einzige Taste oder Tastenkombination kann pro Befehl festgelegt werden.
Um eine Befehlstaste festzulegen, doppelklicken Sie mit der linken Maustaste auf die entsprechende Tabellenzelle in den Spalten **Hotkey 1** oder **Hotkey 2** und drücken Sie dann die gewünschte Taste oder Tastenkombination.

SPIEL

In diesem Bereich können Sie die Kamera Optionen ändern und die verschiedenen Interface Elemente ein- und ausblenden.

Tooltip Verzögerung — Hiermit kann die Zeit verlängert oder verkürzt werden, die es dauert, bis die Beschreibung eines Interface Elements (z.B. eines Buttons) erscheint, nachdem der Mauszeiger darauf bewegt wurde.
Zeige Blut – aktiviert die Anzeige von Blut im Spiel.
Mauserad Invertieren — Invertiert das Mausrad (ändert die Bewegungsrichtung).
Maus Invertieren — tauscht die Funktionen der linken und rechten Maustaste gegeneinander aus.
Icons Zeigen — bei aktivierter Option erscheinen Icons über jeder Einheit. Bei inaktiver Option erscheinen Icons nur über den gewählten Einheiten.
Ziel Zeigen — Aktiviert oder deaktiviert die Anzeige der Sichtlinie für eine Einheit, wenn Sie einen Angriffsbefehl erhält.
Feuerbereich — Aktiviert oder deaktiviert die Anzeige des Feuerbereichs für eine Einheit.
Detaillierte Minikarte — Bei aktivierter Option zeigt die Minikarten Kamera die Geländemerkmale des Schlachtfeldes.
Autospeichern — Bei aktivierter Option wird das Spiel automatisch vor jeder Mission oder nach einem erfolgreichen Abschluss gespeichert.
Kampagnen Verlust Ignorieren — Bei aktivierter Option können Sie eine Kampagne fortsetzen selbst wenn eine Mission verloren wurde.
Führungsstärke Anzeigen — zeigt den Einflussbereich eines Kommendanten auf die Moral von Soldaten im Spiel.
Feindtyp Zeigen — bei deaktivierter Option erscheinen alle Feindicons gleich, und man kann einen MG Schützen von einem Panzerabwehrschützen nur durch die Waffe auseinanderhalten, die er in der Hand hält (das erhöht den Realismusfaktor im Spiel, vor allem im Multiplayer Spiel).

Kamera Erschütterung — aktiviert oder deaktiviert Erschütterungen der Kamera in der Nähe von kräftigen Explosionen oder grossen Geschützen
Mauszeiger Entfernung Zeigen — Bei aktivierter Option wird die Entfernung in Metern zwischen der gewählten Einheit und der Stelle unterhalb des Mauszeigers auf der Karte in der Nähe des Zeigers angezeigt.

KAMERA

Dieser Bereich kontrolliert verschiedene Kamera Parameter. Folgende Optionen stehen zur Verfügung:

Kamera Modus — Definiert die Art und Weise, wie die Kamera bewegt (gedreht) wird. Zwei Alternativen stehen zur Auswahl: RTS Modus (die Kamera rotiert um einen Punkt oder ein Objekt in der Mitte des Bildschirms) und Freier Modus (die Kamera rotiert um ihre Mitte).
Tastatur Bewegungs-Geschwindigkeit — Legt die Bewegungsgeschwindigkeit der Kamera bei der Bewegung mit Hilfe der Tastatur fest.
Kamera Min Höhe — Legt die Mindesthöhe fest, auf die die Kamera herabgesetzt werden kann (1-230 Meter).
Tastatur Drehgeschwindigkeit — Legt die Drehgeschwindigkeit der Kamera bei der Drehung mit Hilfe der Tastatur fest.
Kamera Max Höhe — Legt die Maximalhöhe fest, auf die die Kamera hochgesetzt werden kann (bis zu 250 Meter).
Maus Dreh- und Bewegungsgeschwindigkeit – Legt die Bewegungs- und Drehgeschwindigkeit der Kamera bei der Bewegung und Drehung mit Hilfe der Maus fest.
Scroll Geschwindigkeit – Legt die Scrollgeschwindigkeit der Kamera fest (wenn der Mauszeiger den Bildschirmrand berührt.
Zoom Geschwindigkeit – Legt die Empfindlichkeit des Mausrades fest, wenn die Kamera ein- oder ausgezoomt wird.

CREDITS

Ein Klick auf diesen Button zeigt die Mitwirkenden an dem Spiel. Die Scrollgeschwindigkeit kann mit Linksklick erhöht und mit Rechtsklick verringert werden. Ein Klick auf das Mausrad pausiert die Scrollbewegung.

KAMPF VORBEREITUNGEN

Kein vernünftiger Feldherr wird seine Soldaten in einen Kampf führen ohne sich vorher gut vorzubereiten. Im echten Leben während des Zweiten Weltkrieges hatten die Anführer nicht immer diesen Luxus. Aber Sie haben ihn im Spiel, also sollten Sie ihn nutzen. Also, nehmen wir an, dass sie eine Kampagne, ein Schnellgefecht oder eine Trainingsmission begonnen haben (zum Beispiel die US Kampagne und dort das erste Gefecht „Jenseits des Faid Pass").

MISSIONSBESCHREIBUNG (TAGEBUCH)

Nach der Auswahl eines Gefechtes (eines Schnellgefechts oder als Teil einer Kampagne) sehen Sie einen Bildschirm, auf dem die aktuelle Situation an Ihrem Frontabschnitt beschrieben wird, sowie einen Überblick über die offensiven Operationen beider Seiten.

Hier können Sie sich über die Frontsituation informieren zum Zeitpunkt des Gefechts, und den Schwierigkeitsgrad für das Gefecht auswählen, das Sie beginnen möchten.

Schwierigkeitsgrad

Vor jedem Gefecht können Sie den Realismusgrad und die Schwierigkeit Ihrer Mission festlegen.

Sie können zwischen drei Schwierigkeitsgraden auswählen:
1. **Veteran** — Feinde treffen etwas besser als bei Regulär; Sie können die Moral der einzelnen Soldaten nicht abschalten; Waffeneigenschaften und Schadens-Chatakterstika entsprechen den Werten im echten Leben. Zusätzlich dazu sind beschädigte Fahrzeugteile in der Infoleiste nicht mehr zu sehen.
2. **Regulär** — Waffeneigenschaften und Schadens-Chatakterstika entsprechen den Werten im echten Leben; Moral ist optional.
3. **Anfänger** — Ihre Streitkräfte verursachen mehr Schaden bei Feinden, und Feinde verursachen geringeren Schaden gegen Ihre Einheiten; Moral ist optional.

Auf zum Gefecht!

Aber bevor es los geht, empfehlen wir, dass Sie Ihre Einheiten gründlich inspizieren: sowohl die Anfangsaufstellung als auch die Reserven. Vielleicht möchten Sie sogar die Anfangsaufstellung ändern oder bestimmte Soldaten aufgrund ihrer Erfahrung und taktischer Fähigkeiten umdisponieren.

Unten rechts im Bildschirm Missionsbeschreibung befinden sich zwei Buttons: "Gefechtsaufstellung " und "Mission Starten ". Letzterer startet das Gefecht sofort mit der Standardaufstellung, während ersterer zur Änderung der Truppenaufstellung benutzt werden kann – ein Klick öffnet das Fenster Gefechtsaufstellung, die im Detail im nächsten Kapitel beschrieben wird.

Gefechtsaufstellung

Zum erfolgreichen Erfüllen einer Kampfmission bedarf es nicht nur eines gewissen militärischen Grundwissens für Taktik im Angriff und bei der Verteidigung, sowie einem gründlichen Studium der diversen Waffeneigenschaften. Man muss auch fähig sein, seine Teams und Trupps geschickt einzusetzen, je nach ihren Fertigkeiten und der jeweiligen Mission.

Zwei Parameter setzen Grenzen für die Zusammenstellung Ihrer Kampftruppe im Spiel: die maximale Stärke (max. Anzahl der Einheiten), und die Gesamtpunktzahl. Beide Parameter hängen von bestimmten strategischen Umständen ab.
Die maximale Stärke kann sowohl durch die maximale Gesamtzahl aller Einheiten begrenzt sein (ganz gleich welcher Typ), oder die maximale Zahl von Einheiten eines bestimmten Typs (z.B. maximal 4 Infanterie Einheiten und bis zu 2 Panzer).
Allerdings reicht diese Unterscheidung oft nicht aus (z.B. können sich verschiedene Panzer in ihrer Gefechtsleistung stark unterscheiden), und so haben alle Einheiten auch einen spezifischen "Wert" an Befehlspunkten.
Je kampfstärker eine Einheit ist, die Sie verwenden möchten, desto mehr Befehlspunkte müssen Sie ausgeben. Natürlich erhöhen stärkere Einheiten aber auch den Kampfwert Ihrer ganzen Truppe.

Der Bildschirm Gefechtsaufstellung ist in zwei Bereiche aufgeteilt:
Kampfverband und Mannschaften. Im Bereich Kampfverband können Einheiten aus der Reserve aufgerufen werden, während im Bereich Mannschaften einzelne Soldaten bestimmten Trupps und Teams zugewiesen werden können.

Der Schirm Gefechtsaufstellung besteht aus drei Hauptbereichen:
Reserven, Aufstellung und Waffeninfo. Bei manchen Einheiten werden statt Namen taktische Feldnummern angegeben, um Einheiten des gleichen Typs besser auseinanderhalten zu können.

Sortieren und Filtern

Beide Kampverbandslisten (Reserven und Aufstellung) können nach Einheitentyp, Name oder Wert mit Hilfe des "Sortieren" Buttons sortiert werden.

Wenn Sie alle Einheiten außer einem bestimmten Typ ausblenden möchten, dann können Sie dazu die Filter Buttons in der Mitte des Schirms verwenden.

Durch Klicken dieser Buttons können alle Einheiten ausgeblendet werden, außer denen, die Sie sehen möchten.

Erbeutete Ausrüstung (Trophäen)

Alle feindliche Ausrüstung, die Ihre Truppen bei Spielende unter Kontrolle halten (d.h. mindestens ein Soldat bemannt die Ausrüstung) gilt automatisch als erbeutet und Sie können sie als Trophäe behalten.
Anders als Ihre Standardausrüstung können Trophäen aber nicht repariert und die Munition kann nicht aufgestockt werden. Die können eine erbeutete Trophäe in einem Folgegefecht benutzen, aber behalten Sie diese Einschränkungen im Hinterkopf.
Wenn sie Truppen für ein Schnellgefecht oder die erste Mission einer Kampagne aufstellen, dann können Sie keine Trophäen einsetzen.

Aufstellung

In diesem Bereich sehen Sie Ihre aktiven Einheiten für das kommende Gefecht: Panzer, Infanterie usw. Sie können einzelne Soldaten oder Ausrüstung entfernen und es durch andere Einheiten aus der Reserveliste ersetzen, solange Sie nicht die Gesamtzahl an **Befehlspunkten** überschreiten.
Das Befehlspunkte System ist äußerst flexibel und erlaubt eine vielfältige Gefechtsaufstellung, aber es gibt eine Einschränkung: manche Einheiten können durch Reservetruppen nicht ausgetauscht werden, denn Ihre Vorgesetzen halten sie für Ihre Mission für unverzichtbar. Solche Einheiten werden als blockiert dargestellt: sie sind im Bereicht Aufstellung aufgeführt, aber mit einem roten Label. Wie oben angemerkt können sie nicht zu den Reservetruppen verschoben werden.
Bei manchen Missionen können Ihre Truppen spezifische Aufgaben erhalten (z.B. Verteidigung oder Aufklärungsmissionen), und die Anzahl an verfügbaren Einheiten eines bestimmten Typs kann dadurch eingeschränkt werden.
Zum Beispiel können Ihre Vorgesetzten drei Panzer für ausreichend halten und der Meinung sein, dass eine größere Streitkraft ungewollte feindliche Aufmerksamkeit auf sich ziehen könnte, wodurch die Erfüllung der eigentlichen Mission in Frage gestellt werden würde. In einem solchen Fall werden bei einem bereits aufgestellten Panzer zwei weitere leere Zellen mit Panzer Icons markiert:

Wenn sich bereits die maximale Anzahl an Einheiten eines bestimmten Typs in Ihrem Kampfverband befindet, oder wenn Sie nicht mehr über genügend Befehlspunkte verfügen, dann werden Sie gefragt, ob Sie eine andere Einheit dieses Typs entfernen möchten sobald Sie versuchen, eine weitere hinzuzufügen. Einheiten, die Sie nicht mehr hinzufügren können, sind dann rot markiert.

Die Anzahl verbleibender Befehlspunkte wird in dem Feld „Rest" zwischen den Reserve und Kampfverband Leisten gezeigt:

Einheiten Beschreibung

Wenn Sie den Mauszeiger über eine Einheit bewegen, dann wird ihre Beschreibung am unteren Bildschirmrand gezeigt. Diese Infoleiste wird im gesamten Spiel verwendet, von der Enzyklopädie bis zu den Gefechten, und wird im Detail in einem späteren Kapitel beschrieben. Für den Moment reicht es zu wissen, dass diese Leiste eine Beschreibung der gewählten Einheit enthält, inklusive der standardmäßig zugewiesenen Crew.

Verschieben von Einheiten zwischen Reserve und Aufstellung:
Methode 1
1. Wählen Sie (Linksklick) eine Einheiten zum Verschieben aus

2. Klicken Sie auf (nur eines dieser Symbole wird aktiv erscheinen, je nachdem wo sich die gewählte Einheit gerade befindet).

Methode 2
Doppel-Linksklick auf eine Einheit, die Sie verschieben möchten.

Methode 3
Ziehen Sie eine Einheit auf den neuen Platz (bewegen Sie den Zeiger über eine Einheit, klicken und halten Sie die linke Maustaste, um die Einheit herüberzuziehen).

Wenn das Verschieben der Einheit erlaubt ist, dann wird Sie in den Bereich Aufstellung oder Reserve, je nachdem, verschoben.

Beachten Sie, dass alle Infanterie Soldaten und Offiziere sowie auch die Waffentrupps entsprechend der Standard-Ausrüstungsliste (TO&E – Table of Organization & Equipment) ausgerüstet sind. Wenn Sie einen Scharfschützen zur Bedienung eines Granatwerfers abkommandieren, dann wird er sein Gewehr gegen einen Granatwerfer eintauschen.
Denken Sie daran, dass nur erfahrene Soldaten militärische Ausrüstung wirklich effektiv einsetzen können. Selbst der beste und am schwersten gepanzerte Panzer wird nicht viel ausrichten können, wenn er von einer Gruppe Grünschnäbel bedient wird.

Mannschaften

Im zweiten Bereich des Bildschirms Gefechtsaufstellung können Sie einzelne Soldaten bestimmten Trupps und Infanteriegruppen zuteilen.

Auf der rechten Seite des Bildschirm sehen Sie eine Liste von Einheiten, die sich aktuell im Bereich Aufstellung befinden, inklusive der Crews. Auf der linken Seite sehen Sie die Reserven. Mit Hilfe der beiden Listen können Sie alle Soldaten austauschen.

Um zum Beispiel einen guten Schützen von einem leichten Panzer in der Reserve zu einem schweren Panzer zu verschieben, den Sie im nächsten Gefecht benutzen wollen, ziehen Sie seinen Icon (durch Klicken und Halten der linken Maustaste) über das Icon des aktuellen zu dem schweren Panzer zugewiesenen Schützen. Dadurch werden die Schützen ausgetauscht. Auf diese Weise können Sie die besten Crews den besten Panzern zuweisen, je nach den Fähigkeiten der einzelnen Soldaten (z.B. können Sie einen Soldaten mit dem besten Fahrvermögen als Fahrer einsetzen, den Soldaten mit höchster Erfahrung als Kommendanten usw.) Wie wichtig die einzelnen Crew-Fertigkeiten sind, um bestimmte Aufgaben zu erfüllen, wird im Kapitel "Eigenschaften und Fertigkeiten" beschrieben.

Wenn Sie mit der Zusammenstellung Ihrer Armee fertig sind und bereit, Ihre Kampfmission anzutreten, dann klicken Sie auf Gefecht beginnen. Als Beispiel könnten Sie für die erste Mission der U.S. Kampagne ein schweres Maschinengewehr und einen Stuart Panzer zu den Reserven schicken, und stattdessen einen M3 Lee mittleren Panzer und ein Bazooka Team aufrufen. Sie können auch gezielt Soldaten im Bereich Mannschaften aussuchen, aber das ist optional.

MISSIONS-LADE-BILDSCHIRM

Das Laden der gesamten Missionsdaten dauert ein etwas Zeit, und währenddessen werden Sie den Missions Lade-Bildschirm sehen. In der Mitte wird nach und nach ein roter Kreis um das Bild gezogen, und zeigt so den Ladefortschritt an. Wenn der Kreis komplett ist, dann ist die Mission vollständig geladen.

Hier befindet such auch ein Abbrechen Button. Sie können diesen benutzen (oder die Escape Taste drücken), wenn Sie sich umentschieden haben und dieses Gefecht nicht austragen wollen.

Desweiteren befindet sich auf dem Ladebildschirm auch immer ein kleiner Tipp am unteren Rand.
Diese Tipps erhalten nützliche Informationen, die Ihnen bei der Erfüllung einer Kampfmission hilfreich sein könnten, oder es handelt sich manchmal auch einfach um historische Informationen über Nordafrika.

STEUERUNG IM GEFECHT

Während eines Gefechts befinden sich viele Interface Elemente auf dem Bildschirm:

1. Die Haupt-Gefechtsansicht. Sie können in jede Richtung blicken, ein- oder auszoomen (siehe Kamerasteuerung).
2. Aktuelle Befehle und Nachrichten (siehe Missionsbefehle und Wichtige Nachrichten).
3. Der Taktische Karte Button (siehe Taktische Karte).
4. Der Menü Button (siehe Spiel-Menü).
5. Zeit Steuerung (Pause, halbe, normale und doppelte Geschwindigkeit) und Missionstimer.
6. Einheiten-Gruppen Indikatoren.
7. Die Minikarte (siehe Minikarte).
8. Die Haupt-Info Leiste (siehe Haupt-Info Leiste).
9. Befehlsbuttons (siehe Befehle Ausgeben).
10. Verstärkungen, Artillerie oder Mörserschläge und Luftunterstützungs-Buttons (siehe Luftunterstützung, Artillerieschläge und Verstärkungen).
11. Der Mauszeiger.
12. Einblende-Info Leiste (siehe Einblend-Info Leiste).
13. Einheiten Icons (siehe Einheiten Icons).
14. Buttons zum Aktivieren der Leiste zum Aufsammeln von Waffen oder um Waffeneigenschaften und Nachrichten anzuzeigen.
15. Kamera Steuerungsbutton.

AUFSTELL-PHASE

Bei den meisten Gefechten ist das Spiel zunächst pausiert, nachdem die Mission geladen wurde, und Sie haben Zeit, Ihre Einheiten (und manchmal auch Verteidigungsanlagen) gefechtsbereit aufzustellen ganz nach Wunsch.

Die Aufmarschzone, innerhalb derer Sie Ihre Einheiten platzieren können, wird durch ein Gitternetz aus grauen Linien angezeigt.
Erforschen Sie die Umgebung, in der Sie kämpfen werden, gründlich. Das Spiel ist in diesem Modus pausiert, und das Kampfgeschehen wird nicht beginnen, bis Sie den roten Button am oberen Bildschirmrand anklicken. Während die Missionsbefehle bereits einige Anhaltspunkte über die feindliche Angriffsrichtung (wenn Sie verteidigen), oder über die Lage der feindlichen Linien (wenn Sie angreifen) enthalten können, so geht oft nicht alles ganz nach Plan. Es ist Ihre Aufgabe, Ihre Truppen optimal zu positionieren, denn Sie werden niemals ausreichend Truppen zur Verfügung haben. Gerade bei der Verteidigung ist die korrekte Aufstellung überlebenswichtig, denn wenn das Gefecht einmal läuft, dann kann es für eine Umverlegung zu spät sein.

Um eine Einheit zu bewegen, links-klicken Sie auf ihr Icon oder die Einheit selbst, halten Sie die Maustaste, und ziehen Sie die Einheit an den gewünschten Platz.
Sie können auch Gruppen von Einheiten verschieben. Klicken Sie und halten Sie dazu die linke Maustaste, und bewegen dann die Maus, um eine Gruppe von Einheiten mit Hilfe des grünen Auswahlrechtecks zu markieren; oder doppelklicken Sie (linke Maustaste) auf eine Einheit um diese zusammen mit ihrer ganzen Gruppe auszuwählen; oder links-klicken Sie auf eine Einheit während Sie die Strg-Taste halten, um die Einheit und alle anderen Einheiten des gleichen Typs zu markieren; oder links-klicken Sie auf mehrere Einheiten bei gedrückter Shift-Taste, um die angeklickten Einheiten auszuwählen.

Die gleichen Regeln gelten auch später während des laufenden Gefechts

Nachdem eine Gruppe ausgewählt worden ist, können Sie sie wie eine einzige Einheit bewegen, indem Sie auf eine Einheit, die zu der gewählten Gruppe gehört, klicken und diese an den gewünschten Platz ziehen, während Sie die Maustaste gedrückt halten.
Um eine Einheit oder Einheiten-Gruppe zu drehen, rechts-klicken Sie einfach in die gewünschte Blickrichtung.
Wenn Sie verteidigen, dann können Sie manchmal auch Verteidigungsanlagen aufstellen: Panzerbarrieren, Stacheldraht, Bunker, Geschütz- oder Panzerwälle. In einem solchen Fall werden Sie grüne Objekte auf der Karte sehen, die mögliche Positionen für solche Verteidigungsanlagen markieren. Sie können diese Objekte innerhalb der Aufmarschzone verschieben, und sie auch in die gewünschte Richtung drehen.

Um zum Beispiel die Geschützstellung, die Sie oben sehen, zu bewegen, bewegen Sie den Mauszeiger darauf, klicken und halten Sie die linke Maustaste (das Kartenobjekt wird rot markiert), und bewegen Sie die Maus. Benutzen Sie die rechte Maustaste auf ähnliche Weise, um die Geschützstellung zu drehen.

Wenn Sie mit der Aufstellung Ihrer Truppen und Verteidigungsanlagen fertig sind, dann klicken Sie auf den roten Button am oberen Bildschirmrand, um die Pause zu beenden, und das Gefecht zu beginnen.

MISSIONSBEFEHLE UND WICHTIGE NACHRICHTEN

Am linken Bildschirmrand, unterhalb der Karten und Menü Buttons, befindet sich der Bereich, in dem Ihre Missionsbefehle und andere wichtige Nachrichten eingeblendet werden.
Zu jeder Nachricht werden ein Porträt des Senders und der entsprechende Text gezeigt. Die Einblendung wird mit der Zeit schwächer und verschwindet schließlich. Sie können Sie auch per Rechtsklick auf das Porträt sofort schließen.
Wenn Sie auf ein Porträt linksklicken, dann öffnet sich die Taktische Karte (siehe Taktische Karte).

KAMERASTEUERUNGSBUTTON

Dieser kleine Button schaltet zwischen drei Kameramodi für die gewählte Einheit um. Die Umschaltung erfolgt per Klick mit der linken Maustaste.

Standard Modus – Kamera ist von der Einheit unabhängig.

Kamera ist an Einheit geheftet, kann aber Position und Entfernung ändern.

Kamera springt auf Augenhöhe der gewählten Einheit.

ZEITSTEUERUNG

Diese Buttons befinden sich am oberen Bildschirmrand bei Einzelspieler-Partien. Beachten Sie, dass sie während der Aufstellphase durch den roten Button ersetzt werden. Sie können ein Einzelspiel jeder Zeit und für solange Sie möchten pausieren (II). Sie können das Spiel auch bei halber Geschwindigkeit laufen lassen ½>, zu normaler Geschwindigkeit zurückkehren (>) oder die Abspielgeschwindigkeit verdoppeln (»).
Wenn Sie aushalten und für eine bestimmte Zeit eine Verteidigungsstellung halten müssen, oder eine andere zeitlich beschränkte Aufgabe erfüllen müssen während eines Gefechts, dann wird die verbleibende Zeit unterhalb der Zeit Steuerelement angezeigt:

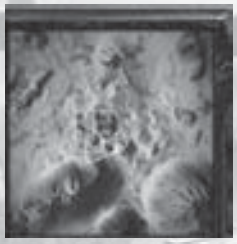
Bitte beachten Sie, dass die automatisch erstellte erste Wegmarke (die Anfangsposition des Anführers im Karteneditor) als Bewegen-Wegmarke betrachtet wird, und auch von der Wiederholen-Wegmarke verwendet werden kann. Gruppen können nur per Wechsel-Auslöser oder Skript aus einer Wiederholen-Schlaufe gelöst werden.
Einfache Auslöser
Ein Großteil des Gameplays wird über Auslöser gesteuert. Mit Auslösern können Sie in der Spielwelt unzählige Bedingungen orten und darauf reagieren. Einige einfache Auslöser werden im Folgenden erläutert.

EINHEITEN GRUPPENINDIKATOREN

Diese kleinen Buttons zeigen die Zahlen 1 bis 10 ("0" wird statt der "10" gezeigt) und befinden sich während eines Gefechts und der Aufstellphase in der rechten oberen Ecke des Schirms. Sie sind zunächst inaktiv, denn standardmäßig gibt es zu Beginn eines Gefechts keine Gruppen. Um eine Gruppe zu erstellen, müssen Sie einige Einheiten auswählen (während eines bereits laufenden Gefechts oder schon in der Aufstellphase), und drücken Sie Strg+0 bis 9. Dies erstellt eine Gruppe mit der jeweiligen Zahl, und aktiviert den entsprechenden Gruppen Indikator. Es können maximal 10 Gruppen im Spiel sein, nummeriert von 0 bis 9. Sie können die Gruppen bei Bedarf durch Drücken der Tasten 0 bis 9 auf der Tastatur, oder per Links-Klick auf den entsprechenden Indikator auswählen.

MINIKARTE

Die Mini Karte befindet sich in der linken unteren Ecke des Bildschirms.



Sie zeigt alle Ihre Einheiten (blau), Ihre Verbündeten (dunkel gelb) und feindliche Kräfte (rot) wie von Ihnen selbst oder Ihren Verbündeten gesichtet. Infanterie Einheiten werden durch Rechtecke angezeigt, während Fahrzeuge und Waffen als Kreise auftauchen. Neutrale Einheiten (z.B. unbemannte Geschütze) sind grau markiert.
Der aktuelle Blickbereich der Kamera wird als weißes Dreieck angezeigt, während die Aufmarschzone (im Aufstellmodus) als graue Linien dargestellt wird. Die Spielzone, innerhalb derer Sie Ihre Einheiten bewegen können, wird durch schwarze und weiße Grenzlinien markiert.

EINBLEND-INFOLEISTE

Im Spiel wird eine Einblend-Infoleiste verwendet, die die wichtigsten Eigenschaften der Ausrüstung anzeigt, die von Ihnen und - was vielleicht noch wichtiger ist - von anderen Streitkräften - darunter auch Ihren Feinden - verwendet wird.
Diese Daten werden auf der rechten Bildschirmseite eingeblendet, wenn Sie den Mauszeiger über eine feindliche Einheit oder - wenn keine Einheit ausgewählt ist - wenn Sie den Zeiger über eine eigene Einheit bewegen.

Die Panzerdicke wird traditionell in Millimetern angegeben und die gezeigte Geschwindigkeit ist die Maximalgeschwindigkeit der Einheit.
Wenn eine befreundete Einheit gleichzeitig selektiert ist, dann wird im Feld Entfernung die Entfernung zwischen der befreundeten und der feindlichen Einheit, auf die der Mauszeiger zeigt, angegeben. Zusätzlich werden die maximalen Panzerdurchschlags-Werte der aktuell in die Hauptkanone Ihrer Einheit durch rote Linien angezeigt (der Schusswinkel zwischen der Kanone Ihrer Einheit und der Panzerplatten des Feindes wird allerdings nicht berücksichtigt). Diese Information ist, so knapp wie sie ist, oft sehr hilfreich bei der Beurteilung Ihrer Kampfchancen gegen feindliche Panzerfahrzeuge.
Beachten Sie, dass beim Spiel auf der Stufe Anfänger oder Regulär, zusätzliche Informationen angezeigt werden – so werden die beschädigten Teile eines Feindfahrzeugs in dem Einheitenbild im oberen Bereich der Infoleiste in rot angezeigt. Auf der Schwierigkeitsstufe Veteran wird diese Information ausgeblendet.

BEFEHLSAUSGABE

Alle Befehle im Spiel werden an Ihre Untergebenen mittels der Befehlsbuttons und des interaktiven Mauszeigers ausgegeben. Der Zeiger ändert seine Form je nachdem welche Aktionen für die gewählte Einheit möglich sind. Die Befehlsbuttons befinden sich in der unteren rechten Ecke, und welche davon jeweils zur Verfügung stehen hängt von dem Typ der gerade gewählten Einheit ab.

Befehle für Soldaten

Befehle für Fahrzeuge

Wie Sie an den oberen Bildern sehen können, sind die Icons, die einen Schild und eine Maschinenpistole darstellen, gerade ausgewählt. Das bedeutet, dass diese Befehle gerade aktiv sind und ausgeführt werden: der Soldat und das Fahrzeug befinden sich im defensiven Modus, und der Soldat wird automatisch die besten Waffen und Munition, die er auf dem Schlachtfeld findet, oder am Körper von Gefallenen, aufsammeln.

Schauen wir uns mal die komplette Liste der möglichen Befehle an, von links nach rechts und von oben nach unten. In der Regel gibt man Befehle aus durch das Links-Klicken auf einen Befehlsbutton, und dann auf einen Ort auf der Karte oder auf eine Einheit (freundlich oder feindlich). Aber es gibt einige Ausnahmen dazu.

1.

Halt. Befiehlt der Einheit, alle aktuellen Aktivitäten einzustellen (Bewegung, Angriff, Sperrfeuer, Sturm usw.). Wenn keine weiteren Befehle ausgegeben werden, wird die Einheit automatisch nach einiger Zeit in den Defensiven Modus übergehen (siehe unten). Dieser Befehl wird ohne Verzögerung sofort nach Ausgabe ausgeführt.

2.

Angriff. Befehl zum Angriff, oder zum Vorrücken zum Angriff. Gibt automatisch auch das Ziel vor. Sie können diese Befehl auch ausgeben, indem Sie eine Einheit oder eine Gruppe auswählen, und dann auf eine feindliche Einheit rechtsklicken. Wenn die Einheit vorrücken muss, um den Angriffsbefehl auszuführen, dann wird/werden die gewählten Einheit(en) sich in die entsprechende Richtung in Bewegung setzen, dann anhalten und den Feind, falls vorhanden, angreifen. Infanterieeinheiten bewegen Sich im Doppelschritt oder im Sprung.
Mit dem Aktualisieren-Button leeren Sie Ihre Sitzungsliste und sammeln neue Informationen über verfügbare Server.
Achtung! *Dieser Befehl wird durch die eingestellten Manöver und Feuer Modi beeinflusst.*

3. **Sperrfeuer.** Befehl zum Angriff auf die gewählte Stellung oder Position. Ganz egal ob sich dort feindliche Einheiten aufhalten oder nicht, eröffnen Ihre Einheiten das Feuer mit ihren Hauptwaffen nach Erhalt dieses Befehls. Beachten Sie, dass bei der Ausgabe dieses Befehls, der Mauszeiger eine andere Form annimmt:

Dies bedeutet, dass die gewählte Einheit auf die ausgesuchte Stelle von der aktuellen Position mit der aktuell geladenen Munition feuern kann. Bei der Ausübung dieses Befehls verwenden Einheiten standardmäßig hochexplosive Munition.

Achtung! *Dieser Befehl wird auch dann ausgeübt, wenn der Feuermodus auf "Feuer einstellen" gesetzt ist.*

Achtung! *Infanterie-Einheiten behalten Ihre aktuelle Haltung bei (liegend, kniend, stehend)*

4. **Sturm.** Befehl zum Durchbruch zu einem Ziel oder einer Stellung. Dies ist der Standardbefehl, der per Rechtsklick vergeben wird wenn keine anderen Befehle aktiv sind. Während der Vormarsches feuern Einheiten aus kurzem Halt (oder aus der Bewegung wenn Sie über genügend Erfahrung verfügen).

In diesem Modus werden Fahrzeuge feindliche Infanterie und Geschütze einfach überfahren und zermalmen, die sich in Ihrem Weg befinden. Infanterie-Einheiten bewegen sich im Doppelschritt oder im Sprung.

Achtung! *Dieser Befehl wird durch die eingestellten Manöver und Feuer Modi beeinflusst.*

5. **Bewegung.** Befiehlt einer Einheit oder einer Gruppe sich zu der gewählten Stelle so schnell wie möglich zu bewegen.
Spiel hosten

Achtung! *Während der Bewegung werden Ihre Truppen feindliche Einheiten ignorieren und sich so schnell wie möglich zum Zielpunkt bewegen. Infanterie-Einheiten bewegen sich im Doppelschritt.*

6. **Hinterhalt.** Dieser Befehl steht nur Infanterie-Einheiten zur Verfügung. Während eines Hinterhalts werden Ihre Soldaten ihr Feuer halten, bis der Feind auf 50-100 Meter herangekommen ist, oder nur wenn der Hinterhalt auf andere Weise frühzeitig entdeckt wird. Soldaten, die im Hinterhalt liegen, werden automatisch die nächstbeste Deckung suchen, und sich so gut wie möglich tarnen und verstecken (sich hinter einigen Felsen legen, in Büschen verstecken usw.). Während eines Hinterhalts werden Soldaten auch ihre Handgranaten einsetzen, wenn sie über welche verfügen.

Achtung! *Dieser Befehl wird durch die eingestellten Manöver und Feuer Modi beeinflusst.*

7.

Spähen. Dieser Befehl steht nur Infanterie-Einheiten zur Verfügung. Soldaten kriechen zu der gewählten Stelle. Ähnlich wie der Befehl zum Hinterhalt werden Sie ihr Feuer erst auf feindliche Einheiten eröffnen, wenn diese auf 50-100 Meter herangekommen sind, oder wenn sie anderweitig bemerkt wurden.

Achtung! Dieser Befehl wird durch die eingestellten Manöver und Feuer Modi beeinflusst.

8.

Rückzug. Befehl zum Rückzug. Fahrzeuge werden sich zum gewählten Punkt im Rückwärtsgang bewegen, und aus kurzen Halt feuern. Infanterie-Einheiten bewegen sich im Sprung und erwidern das Feuer.

Achtung! *Dieser Befehl wird nur durch den eingestellten Feuer Modus beeinflusst.*

9.

Verteidigung. Dieser Befehl ist immer dann standardmäßig aktiv, wenn keine weiteren Befehle ausgegeben wurden, oder wenn alle ausgegebenen Befehle ausgeführt worden sind. Wenn eine freundliche Einheit das Ziel dieses Befehls ist, dann wird die gewählte Einheit diese verteidigen. Wenn der Befehl Verteidigung aktiv und Gefahr im Verzug ist, dann suchen Infanterie-Einheiten automatisch nach Deckung.
Wenn Sie eine Stelle auf der Karte als Ziel angeben, dann wird die gewählte Einheit sich in die gewünschte Richtung drehen. Wenn eine Einheit sich nicht drehen kann, aber über einen Geschützturm verfügt, dann wird der Turm in die jeweilige Richtung gedreht. Daher ist dies ein wichtiger Befehl, denn er erlaubt es Ihnen, Geschütze (zum Beispiel das Hauptgeschütz eines Panzers) in die Richtung einer heranrückenden Gefahr zu drehen. Um das zu erreichen, klicken Sie zunächst auf die Hauptkanone des Panzers in der Haupt-Infoleiste mit der linken Taste, dann links-klicken Sie auf den Befehlsbutton, und dann rechts-klicken Sie in die gewünschte Richtung. Beachten Sie, dass Sie auch die gewählte Einheit an sich drehen können, indem Sie mit der rechten Maustaste in die gewünschte Richtung klicken und diese für mindestens 1 Sekunde halten.

Achtung! *Dieser Befehl wird durch die eingestellten Manöver und Feuer Modi beeinflusst.*

10.

Anhängen / Abhängen. Befehl zum An- oder Abhängen des gewählten Geschützes auf oder vom gewählten Fahrzeug (um ein Geschütz anzuhängen, wählen Sie das Zugfahrzeug, links-klicken Sie auf den Befehlsbutton, und rechts-klicken Sie auf das Geschütz). Geschütze werden von zerstörten oder unbeweglichen Fahrzeugen automatisch abgekoppelt. Wenn der Befehlsbutton nicht aktiv ist, dann kann das Fahrzeug keine Geschütze ziehen.

11.

Rauch. Dieser Befehl ist immer dann verfügbar wenn der gewählte Soldat über Rauchgranaten verfügt, oder wenn der gewählte Panzer oder das gewählte Geschütz Rauchmunition geladen hat. Dieser Befehl funktioniert ähnlich wie Sperrfeuer, allerdings wird Rauchmunition benutzt. Zur Ausübung des Befehls wird ein Soldat eine Rauchgranate auf die gewählte Position

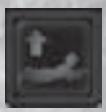
werfen und ein Panzer wird eine Rauchgranate abfeuern, falls verfügbar.
Dann wechselt die Einheit automatisch in den Verteidigungs-Modus. Rauch verbleibt auf der Karte für eine bestimmte Zeit, und blockiert die Sichtlinie.
Einheiten können durch Rauch hindurch sehen nur in der unmittelbaren Umgebung (5 Meter) um sie herum. Das bedeutet, dass eine Einheit, die sich innerhalb einer Rauchwand nahe am Rand befindet, sehen kann, was draussen vor sich geht, während der Feind sie nur aus einer Entfernung von 5 Metern erkennen kann.

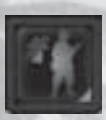
12. **Absteigen.** Befiehlt der Mannschaft auszubooten, oder befiehlt Transportfahrzeugen deren Passagiere abzuladen. Bei Transportfahrzeugen steigen beim ersten Klick alle Passagiere aus, und beim zweiten Klick auch die Mannschaft. Einzelne Soldaten können ebenfalls zum Ausstieg befohlen werden, indem Sie ihr jeweiliges Icon mit links anklicken. Um mehrere Soldaten auszuwählen, halten Sie die Shift-Taste.

13. **Manöver Modus.** Dieser Button schaltet zwischen verschiedenen Bewegungsmodi einer Einheit um, die auf unterschiedliche Gefechtssituationen abgestimmt sind. Um diese Aktion für eine gewählte Einheit auszuwählen, rechts-klicken Sie, um eine Liste der möglichen Modi aufzurufen, und wählen Sie einen Modus per Links-Klick aus. Um Position Halten an/aus zu schalten, links-klicken Sie auf den Modus Icon.

- **Frei.** Dies ist die Standardeinstellung für alle Einheiten.
a) Fahrzeuge bewegen sich, wenn Feinde auf eine Entfernung von 100-200 Metern entdeckt werden, und die aktuelle Stellung keine Feuerlinie ermöglicht.
b) Infanterie-Einheiten suchen automatisch nach Deckung, wenn Sie sich in Gefahr befinden, Panzer versuchen Infanterie in Gräben zu zermalmen usw.
c) Während eines Sturmangriffs drehen sich Fahrzeuge ohne Geschützturm in die Richtung erkannter Feinde. Beim Angriff verfolgen Einheiten Feinde in einer Entfernung von max. 300 Metern wenn die aktuelle Stellung keine Sichtlinie zulässt.
d) Infanteristen bewegen sich je nach der aktuellen Gefechtssituation.

- **Knien.** Infanterie geht in die Knie oder kriecht (je nach Situation). Dieser Modus beeinflusst nur das Verhalten von Infanterie-Einheiten.

-  **Schleichen.** Infanterie-Einheiten kriechen. Anders als der Befehl Spähen ändern die Soldaten ihre Haltung nicht in Stehend, wenn Sie einen anderen Befehl ausgeben (z.B. Sturm). Dieser Modus beeinflusst nur das Verhalten von Infanterie-Einheiten.

-  **Stellung Halten.** Einheiten halten Ihre aktuelle Position.
a) Während eines Sturmangriffs drehen Fahrzeuge ohne Geschützturm sich nicht in die Richtung der Feinde.
b) Beim Angriff verfolgen Fahrzeuge Feinde nicht, wenn es keine Sichtlinie von der aktuellen Position gibt.
c) Fahrzeuge und Feldgeschütze drehen sich nicht in die Richtung von Feinden und feuern nur auf Ziele im aktuellen Sektor. Panzer drehen allerdings ihre Geschütztürme, ohne aber das Fahrzeug zu bewegen.
d) Infanterie bewegt sich nicht in Deckung.

Achtung! *Infanterie Einheiten werden vor Handgranaten und Panzern weglaufen, unabhängig vom gewählten Modus.*

14. **Feuer Modus.** Um den gewählten Einheiten einen bestimmten Feuermodus zuzuweisen, rechts-klicken Sie auf die Liste der verfügbaren Modi und wählen Sie einen per Links-Klick aus. Um Feuer Halten an/abzuschalten, linksklicken Sie auf den Modus-Icon.

- **Frei.** Dies ist die Standardeinstellung für alle Einheiten. Der Zielpunkt wird von der Einheit automatisch je nach den Umständen gewählt (z.B. wenn nur der Turm eines Panzers oberhalb von einer Steinwand zu sehen ist, dann wird dieser automatisch als Ziel ausgewählt).

- **Zielen auf Turm.** Einheiten zielen auf die Türme von Fahrzeugen oder auf die Köpfe von Soldaten.

- **Zielen auf Chassis.** Wird oft dazu benutzt um Fahrzeuge unbeweglich zu machen. Einheiten feuern auf die Ketten oder Räder von Fahrzeugen, oder auf die Beine von Infanterie-Soldaten.

- **Unterdrücken.** Einheiten feuern auf zufällig ausgewählte Punkte in der Nähe des Zielpunktes. Das ist nützlich um ein ganzes Gebiet mit Hochexplosiv-Granaten unter Feuer zu setzen (z.B. auseinandergezogene Infanteriegruppen, Geschütze oder andere weiche Ziele), oder wenn die genaue Position des Ziels oder des Feindes unbekannt ist. Dieser Modus ist auch für schwere Maschinengewehre gut geeignet.

- **Feuer Halten.** Einheiten feuern nicht auf Feinde bis Sie einen Angriffsbefehl erteilen (z.B. durch Auswählen der Einheit und rechts-klicken auf einen Feind).

15. **Formation.** Schaltet zwischen den verschiedenen Formationen einer Kampfgruppe um, die aus Fahrzeugen, Infanterie, oder einer Mischung aus beiden bestehen kann. Dieser Button steht nur dann zur Verfügung wenn mindestens zwei Einheiten ausgewählt sind. Ähnlich wie beim Wechsel zwischen Manöver oder Feuer Modi, können Sie zwischen Formationen umschalten, indem Sie entweder auf den Button links-klicken, oder durch Rechts-Klick und dann Auswahl des gewünschten Modus aus der Liste. Sie können zwischen 4 Formationen auswählen. Wählen Sie eine davon und geben Sie danach einen der folgenden Befehle: Bewegung, Schleichen oder Angriff. Wenn Sie die Einheiten abwählen, wird die Formation automatisch wieder auf die Standardeinstellung gesetzt (Linie). Um das zu verhindern erstellen Sie eine Ziffern-Gruppe (siehe Einheiten Gruppen Indikatoren), und ändern Sie deren Formation. Diese wird dann bestehen bleiben, wenn Sie die Gruppe per der entsprechenden Zifferntaste auswählen.

- **Linie.** Die Einheiten formen eine Linie. Das ist die Standard-Formation. Beachten Sie, dann die Icons die Position von Einheiten in einer gemischten Gruppe anzeigen. Panzer und andere Fahrzeuge werden als Diamanten angezeigt, und Infanterie als Kreise. In einer Linienformation werden also Panzer sich in der vorderen Linie positionieren, und Infanterie (sowie ungepanzerte Fahrzeuge) folgen hintenan.

- **Reihe.** Einheiten marschieren in Doppelreihe.

- **Frei.** Einheiten behalten Ihre aktuelle Position und Entfernung zueinander bei. Dadurch können in diesem Modus ganz eigene Formationen erstellt werden.

- **Keil.** Einheiten nehmen eine keilförmige Formation ein.

16. **Auto Aufsammeln.** Wenn dieser Button aktiviert ist, dann sammeln Soldaten automatisch Waffen, Munition und Handgranaten von Gefallenen auf. Dieser Modus ist standardmäßig für alle Soldaten in Effekt. Wenn ein Soldat keine Munition für eine schwere Waffe hat (Maschinengewehr, Panzerbüchse oder Panzerfaust) und ein anderer Soldat in der Nähe ist, der über solche Munition verfügt (innerhalb von ca. 2 Metern Entfernung), dann wird der erstere die Munition automatisch vom letzteren übernehmen.

Ändern des Einheitenabstands innerhalb einer Formation

Einheiten nehmen eine neue Formation erst dann ein, wenn Sie einen Ziel-Wegpunkt angegeben haben. Nachdem die Einheiten dort angekommen sind, drehen Sie sich in die gewünschte Richtung und nehmen die gewünschte Entfernung voneinander ein.

Um das zu erreichen:
1. Wählen Sie eine Gruppe von Einheiten aus.
2. Wählen Sie eine Formation (oder lassen Sie die aktuelle Formation wie sie ist).
3. Wählen Sie einen Befehl aus der Befehlsleiste aus (ansonsten wird der Befehl Bewegung automatisch ausgegeben).
4. Wählen Sie eine Stelle auf dem Boden aus, wo die Gruppe eine neue Formation annehmen soll, und bewegen Sie den Mauszeiger dorthin.
5. Klicken und halten Sie die rechte Maustaste, und bewegen Sie die Maus, bis die Richtung und Entfernung zwischen den Einheiten so ist, wie Sie sie haben möchten.
6. Die Formation wird gesetzt, wenn Sie die rechte Maustaste loslassen.

Interaktiver Mauszeiger

Wenn Sie den Mauszeiger über der Karte oder über einer feindlichen Einheiten stehen lassen, dann wird er Ihnen zusätzliche wichtige Informationen verraten. Dazu muss allerdings eine Ihrer Einheiten ausgewählt sein.
Die Entfernung in Metern vom Mauszeiger bis zu der gewählten freundlichen wird neben dem Zeiger in Metern angegeben, wenn Sie den Zeiget für eine Sekunde ruhen lassen. Dies kann in den Spieloptionen ausgeschaltet werden (Mauszeiger Entfernung Zeigen).

Der Abstand zwischen dem gewählten Stuart Panzer zum Zeiger beträgt 28 Meter.

Wenn Sie einen Angriffsbefehl ausgeben (z.B. Feuern auf eine Stellung oder ein Ziel), dann wird der Mauszeiger sich ändern um anzuzeigen, ob die gewählte Einheit auf das Ziel / die Stellung von der aktuellen Position mit der aktuell geladenen Munition im Hauptgeschütz feuern kann.

oder Sie können auf dieses Ziel oder Stellung feuern.

oder Sie können nicht auf dieses Ziel oder Stellung feuern.

Neben der Benutzung der Befehlsleiste können Sie Ihre Einheiten auch mit Hilfe des Interaktiven Zeigers befehligen, unter Benutzung der sogenannten "Standardbefehle".

Sie können einen Standardbefehl ausgeben, wenn:

• Die gewählte Einheit oder Gruppe das Ziel angreifen kann - der Zeiger ändert sich in

• Die gewählte Einheit oder Gruppe sich an die Stelle bewegen kann - der Zeiger bleibt

• Der gewählte Soldat oder Einheit feindliche Ausrüstung erbeuten oder unbemannte Ausrüstung bemannen kann - der Zeiger ändert sich in

• Der gewählte Soldat oder Einheit einen Graben betreten kann - der Zeiger ändert sich in

Eine komplette Übersicht aller Mauszeiger Formen

• **Der Haupt-Zeiger.** Er zeigt auch das Ziel an bei der Vergabe eines Standard-Bewegungsbefehls an Einheiten oder Gruppen.

• Zeigt an, dass eine Aktion nicht ausgeführt werden kann.

• **Greife Ziel an.** Der Zeiger nimmt diese Form an, wenn die gewählte Einheit oder Gruppe das Ziel, auf das der Zeiger gerichtet ist, angreifen kann, oder wenn Sie **Angriff** auf der Befehlsleiste ausgewählt haben. Wenn die gewählte Einheit seine Hauptbewaffnung auf das Ziel nicht von der aktuellen Position abfeuern kann, dann ändert sich der Mauszeiger in

• **Greife Stellung an.** Der Zeiger nimmt diese Form an, wenn Sie **Sperrfeuer** auf der Befehlsleiste auswählen. Wenn die gewählte Einheit seine Hauptbewaffnung auf das Ziel nicht von der aktuellen Position abfeuern kann, dann ändert sich der Mauszeiger in

- S**turmangriff auf Ziel oder Stellung.** Der Zeiger nimmt diese Form an, wenn Sie **Sturm** auf der Befehlsleiste auswählen. Wenn die gewählte Einheit seine Hauptbewaffnung auf das Ziel nicht von der aktuellen Position abfeuern kann, dann ändert sich der Mauszeiger in

- **Spähen.** Der Zeiger nimmt diese Form an, wenn Sie **Spähen** auf der Befehlsleiste anklicken.

- **Rückzug.** Der Zeiger nimmt diese Form an, wenn Sie **Rückzug** auf der Befehlsleiste anklicken.

- **Ziel Verteidigen.** Der Zeiger nimmt diese Form an, wenn Sie **Verteidigung** auf der Befehlsleiste anklicken und eine befreundete Einheit auswählen. Wenn Sie auf die Karte klicken, dann ändert sich der Zeiger in , denn das zeigt einen Befehl an, sich in die gewünschte Richtung zu drehen.

- **Ziel erbeuten.** Der Zeiger nimmt diese Form an, wenn die gewählten Soldaten das Ziel erbeuten oder bemannen können.

- **Graben besetzen.** Der Zeiger nimmt diese Form an, wenn die gewählten Soldaten einen Graben besetzen können.

- **Gebäude einnehmen.** Der Zeiger nimmt diese Form an, wenn die gewählten Soldaten das Zielgebäude erbeuten können.

- **Geschütz an/abhängen.** Steht nur für Fahrzeuge in Kombination mit gezogenen (nicht selbst-fahrenden) Geschützen zur Verfügung. Der Zeiger nimmt diese Form an, wenn Sie **An/Abhängen** auf der Befehlsleiste auswählen.

- **Luftunterstützung.** Der Zeiger nimmt diese Form an, wenn Sie einen Zielbereich für Luftunterstützung festlegen.

- **Artillerieunterstützung.** Der Zeiger nimmt diese Form an, wenn Sie einen Zielbereich für Artillerieunterstützung festlegen.

- **Einnebeln.** Der Zeiger nimmt diese Form an, wenn Sie einen Befehl ausgeben, Rauchmunition zu verwenden.

- **Ziehen.** Der Zeiger nimmt diese Form an, wenn Sie bestimmte Elemente ziehen (z.B. Einheiten zwischen den Bereichen Reserve und Aufstellung).

- Bewegt Kamera nach unten.

- Bewegt Kamera nach links.

- Bewegt Kamera nach unten und links.
- Bewegt Kamera nach oben und links.
- Bewegt Kamera nach rechts.
- Bewegt Kamera nach unten und rechts.
- Bewegt Kamera nach oben und rechts.
- Bewegt Kamera nach oben.

TAKTISCHE KARTE

Die Taktische Karte wird durch einen Klick auf "Karte" geöffnet, oder durch Drücken des entsprechenden Tastaturkürzels. Sie zeigt das ganze Schlachtfeld an sowie alle Truppen, von denen Sie derzeit wissen. Sie zeigt auch Statistiken über die Verluste auf beiden Seiten, und listet die Missionsziele und ihren derzeitigen Status auf.

Achtung! *Das Spiel ist nicht pausiert wenn Sie zur taktischen Karte wechseln.*

Truppen werden mit ihren entsprechenden Icons dargestellt (blaue Markierungen für befreundete, dunkel gelbe für Alliierte, die Sie nicht kontrollieren, und rot für Feinde). Sie können die Darstellung bestimmter Truppen herausfiltern durch die Benutzung der Buttons am unteren Rand des Schirms.

Auf der rechten Seite dieses Schirms können Sie zwischen den aktuellen Aufgaben und Statistiken wechseln. Wenn Sie die taktische Karte öffnen, dann wird der zuletzt geänderte Bereich angezeigt (z.B. wenn Sie eine neue Aufgabe erhalten, dann werden die aktuellen Aufgaben angezeigt). Erfüllte Aufgaben sind durch grüne Häkchen über den Briefumschlag-Icons gekennzeichnet.

SPIELMENÜ

Wenn Sie die Esc-Taste drücken oder auf "Menü" in der linken oberen Ecke des Schirms während des Gefechts klicken, dann erscheint das Spiel Menü, über das Sie Spiele speichern oder laden, das aktuelle Gefecht neu starten, die Spieleinstellungen ändern, oder das Spiel beenden können.

HAUPT-INFOLEISTE

Der Inhalt der Haupt-Infoleiste hänge von dem gerade ausgewählten Objekt ab. Das kann ein Soldat, ein Panzer, ein Sturmgeschütz, eine Kanone, ein gepanzertes Fahrzeug oder ein reguläres Fahrzeug sein. Die Leiste wird sowohl während eines Gefechts als auch bei anderen Gelegenheiten verwendet, darunter auch der Enzyklopädie.
In den meisten Fällen unterscheidet sich die Leiste kaum, aber es gibt einige Ausnahmen: so sind die Kontrollen zur Auswahl von Munitionstyp, Waffen und zum Öffnen der Trophäen-Leiste nur während eines laufenden Gefechts verfügbar.

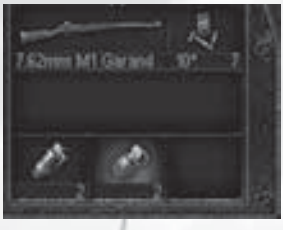
SOLDATEN-INFOLEISTE

Die Soldaten Infoleiste zeigt die Eigenschaften eines Soldaten, seine Fertigkeiten, Waffen, Munition, sowie auch Wunden und Kampfmoral.

Auf der linken Seite der Leiste sehen Sie das Bild des Soldaten und im Hintergrund seine Nationalflagge. Unter dem Bild befindet sich der Name des Soldaten.
Wenn ein Soldat verwundet wurde, dann ist der betroffene Teil seines Körpers rot markiert. Wunden beeinträchtigen die Kampffähigkeit eines Soldaten sehr (siehe Einfluss von Wunden auf Soldaten Eigenschaften und Fertigkeiten).

In der Mitte der Leiste finden Sie detaillierte Informationen über den Soldaten, darunter seinen Rang, die aktuell ausgeführte Aktion (z.B. Angriff, Verteidigung, Panik), den Waffentyp (z.B. Maschinengewehr, Gewehr usw.), die Anzahl aller Panzerabwehr- und Sprenggranaten inklusive Rauchgranaten. Rechts befinden Sich die Eigenschaften des Soldaten: Erfahrung, Treffgenauigkeit, Spähen, Fahren und Schütze (siehe Eigenschaften und Fertigkeiten). Darunten befinden sich die Auszeichnungen, die der Soldat in früheren Gefechten erworben hat (bewegen Sie den Mauszeiger darüber, um mehr Informationen über eine Auszeichnung zu erhalten).

Unabhängig davon, ob ein Soldat alleine oder als Teil einer Mannschaft agiert, seine Waffen befinden sich in drei Fächern (zwei für Kleinkaliberwaffen und eine für die drei verschiedenen Handgranaten-Arten). Ein Soldat kann Munition und Granaten in seinem Rucksack mitführen (für mehr Informationen über das Erbeuten von Trophäen und Waffen, siehe Trophäen Leiste).



Dieser Soldat hat ein Garand Gewehr in seinem Waffen-Fach und nichts im anderen. Im dritten Fach befinden sich zwei Handgranaten-Arten, von denen eine für den Angriff ausgewählt ist (bis der Soldat alle verbraucht hat). Auf diese Weise kann man auch die Hauptwaffe festlegen, die ein Soldat einsetzen soll.

Sie können einen Soldaten anweisen, nur eine Waffe zu benutzen, indem Sie diese auswählen (Linksklicks auf eine Waffe oder Handgranate). Um die Auswahl aufzuheben, links-klicken Sie nochmal auf die gewählte Waffe oder Handgranate.

Das Laden einer Waffe dauert etwas Zeit, in der Regel einige Sekunden. In dieser Zeit wird ein entsprechender Indikator über dem entsprechenden Waffenfach eingeblendet. Wenn der graue Balken verschwunden ist, dann ist die Waffe wieder feuerbereit.

Wenn Sie den Mauszeiger über eine Waffe oder Munition platzieren (M1903A3 Munition im folgenden Beispiel), dann erscheint eine zusätzliche Infoleiste rechts davon, und zeigt die Charakteristika der Waffe und der geladenen Munition an.

Diese Leiste zeigt die folgenden Charakteristika einer Waffe und der geladenen Munition:
- Bild der Waffe oder Munition, Bezeichnung der Waffe;
- Feuerrate in Schuss pro Minute;
- Ladezeit in Sekunden;
- Munitionsbezeichnung;
- Mündungsgeschwindigkeit in Metern pro Sekunde;
- Maximale Reichweite;
- Mittlere Schussverteilung in Winkelminuten (hängt von der Waffe und dem Munitionstyp ab);
- Durchschlagleistung (hängt für jeden Munitionstyp unterschiedlich von der Schussentfernung ab).

Wenn Sie den Mauszeiger über eine Granate bewegen, erscheint eine ähnliche Infoleiste, aber es werden weniger Charakteristika angezeigt.

Manchmal werden Sie den geladenen Munitionstyp wechseln wollen, z.B. um ein leicht gepanzertes Fahrzeug mit panzerbrechenden Kugeln zu durchsieben. Um von Hand den Munitionstyp zu ändern, müssen Sie diesen zunächst auswählen.

Rechts-klicken Sie auf die aktuelle Munition rechts von der Waffe.
Es erscheint alle verfügbare Munition, die zu der gewählten Waffe passt, sowie die Zahl der Ladestreifen und die Zahl der Kugeln pro Streifen. Links-klicken Sie die Munition, um sie auszuwählen, und schließen Sie die Munitionsliste. Wenn Sie sich umentschieden haben, dann links-klicken Sie einfach auf das Kreuz.

Nachdem Sie die Munitionsart geändert haben, wird die Waffe dunkel gelb markiert, was anzeigt, dass nur die aktuelle Munition benutzt werden wird. Sie wir in die Waffe geladen sobald der vorher geladene Ladestreifen verschossen ist.

Wenn Sie mehrere Soldaten markieren dann wird die Haupt-Infoleiste Daten über die gesamte Gruppe anzeigen (siehe Infanterie und Ausrüstung Gruppen Zusammenfassung).

Erbeuten von Trophäen und Ändern von Soldaten Waffen

Während eines Gefechts können Soldaten Waffen und Munition von Gefallenen oder vom Boden aufsammeln (z.B. wenn Sie Munition haben fallen lassen, um einen anderen Soldaten auszurüsten oder um Munition zu verteilen).

Um die Trophäen Leiste zu öffnen, klicken Sie oberhalb der Soldaten Infoleiste.

Dieser Button ist nur dann akivierbar, wenn gerade ein Soldat ausgewählt ist. Die Trophäen Leiste befindet sich oberhalb der Infoleiste und zeigt Ausrüstung an, die sich innerhalb von 5 Metern Entfernung um den Soldaten befindet.
Diese Leiste ist auch dann nützlich wenn Sie Munition an einen anderen Soldaten reichen möchten. In einer Gruppe mit einem MG Schützen befindet sich immer ein anderer Soldate der zusätzliche Munition für das Maschinengewehr bei sich trägt ("immer" bedeutet natürlich nur solange er am Leben ist). Wenn ein Soldat keine Munition mehr für seine schwere Waffe hat (MG, Panzerbüchse oder Panzerfaust), und es befindet sich ein anderer Soldate in der Nähe, der solche Munition hat (ungefähr zwei Meter Entfernung), dann wird der erstere automatisch Munition vom letzteren aufsammeln, solange die Auto-Aufsammeln Funktion eingeschaltet ist.
Nehmen wir mal an, dass der MG Schütze keine Munition mehr hat und sein Assistent möchte ihm einige Ladestreifen geben (ohne die Benutzung der Auto Aufsammeln Einstellung).

Wählen Sie den Assistenten, und klicken Sie um die Trophäen Leiste zu öffnen.

Wenn sich keine Ausrüstung in der Nähe befindet, dann wird die Leiste leer sein.

Ziehen Sie jetzt die BAR Magazine vom Rucksack des Assistenten auf den Boden. Links-klicken Sie dazu auf die Munition im Rucksack, halten Sie die Maustaste, und ziehen Sie die Munition in die Trophäen Leiste. Dann lassen Sie die linke Maustaste wieder los.

Da sich 6 Magazine im Rucksack befinden, werden Sie in einem kleinen Fenster, das erscheint, die Menge angeben müssen, die Sie weglegen wollen. Klicken Sie entweder auf die Pfeilbuttons oder tippen Sie die gewünschte Menge ein. Dann klicken Sie auf OK.

Sie lassen jetzt die Magazine auf den Boden fallen und klicken auf "Schließen" in der Trophäen Leiste, oder heben Sie einfach die Auswahl des Assistenten auf.

Bewegen Sie jetzt den MG Schützen innerhalb von 5 Metern an die fallengelassenen Magazine heran, und er wird sie automatisch aufsammeln, vorausgesetzt, dass die Funktion Auto Aufsammeln eingeschaltet ist. Ansonsten müssen Sie ihn die Munition manuell aufsammeln lassen durch Klicken auf "Alles aufsammeln".
Wenn sich aber viele Gegenstände auf dem Boden befinden und er nur die Munition eines bestimmten Typs benötigt (und sie keine bestimmte Menge festlegen wollen), dann ziehen Sie die Munition bei gedrückter Strg-Taste. Das heißt also, dass Sie den MG Schützen zur Munition bewegen müssen, die Trophäen Leiste öffnen, und die Munition in seinen Rucksack bei gleichzeitig gedrückter Strg-Taste ziehen.

Dadurch wird automatische die maximale Menge in dem nachfolgenden Fenster ausgewählt, wodurch Sie nur noch auf OK klicken müssen.

Sobald der Soldat wieder Munition hat wird er seine Waffe neu laden und sie wieder benutzen.
Sie können auch Handgranaten vom Rucksack in das Granatenfach in der Waffenliste ziehen wenn der Soldat mehr als drei verschiedene Arten besitzt (nur bis zu drei Typen werden gleichzeitig in der Waffenliste angezeigt und können vom Soldaten benutzt werden). Ziehen Sie dazu ganz einfach das Granaten-Icon in das Granatenfach in der Waffenliste.

FAHRZEUG-INFOLEISTE

Der linke Teil dieser Leiste zeigt ein Bild des Fahrzeugs und im Hintergrund seine Nationalflagge. Die Bezeichnung wird unterhalb des Bildes angezeigt.
Jegliche beschädigten Teile eines Fahrzeugs (Geschütz, Ketten usw.) werden in rot markiert. Wenn der Motor oder die Gänge beschädigt sind, dann ist das ganze Chassis rot markiert.

Die folgenden Schadensarten werden in dem Fahrzeug Bild angezeigt:
1. Chassis (Ketten oder Räder auf jeder Seite; wenn nur ein Rad beschädigt ist, und das Fahrzeug sich dadurch nicht bewegen kann, dann werden alle rot markiert);
2. Motor und Gänge (Chassis ist rot markiert);
3. Geschützturm (alle Geschütze im Turm können nicht mehr eingesetzt werden);
4. Hauptgeschütz;
5. Bug Maschinengewehr.

Wenn Sie den Mauszeiger über das Fahrzeug bewegen oder auf am oberen Rand der Infoleiste klicken, dann werden die Fahrzeug Charakteristika (Panzerung, Mannschaftsgröße, Geschwindigkeit) statt der Mannschaftsdaten angezeigt. Die taktische Einheitennummer wird im oberen Bereich der Fahrzeug Charakteristika Leiste angegeben.
Die Maximalgeschwindigkeit wird nur auf Strassen und bei einer sehr hohen Fahren Fertigkeit des Fahrers erreicht. Auf anderen Oberflächen kann die effektive Geschwindigkeit sehr davon abweichen.
Die Panzerdicke wird jeweils für Chassis und Turm in Millimetern angegeben.

Die Unterbodenpanzerung ist für die Berechnung von Schäden durch Minen besonders wichtig.

In der Mitte der Leiste werden die Icons aller Mannschaftsmitglieder mit ihren jeweiligen Funktionssymbolen gezeigt. Wenn ein Mannschaftsmitglied getötet wurde, dann wird sein Icon entfernt. Sterben Mitglieder werden durch nicht klickbare verdunkelte Icons dargestellt. Verwundete Mitglieder haben die entsprechenden verwundeten Körperteile in rot markiert. Wunden behindern die Kampfeffizienz von Soldaten beträchtlich (siehe **Einfluss von Wunden auf die Charakteristika und Fertigkeiten von Soldaten**).

Die Icons der Mannschaftsmitglieder zeigen auch ihre Position im Fahrzeug an und liefern Informationen über ihre persönlichen Waffen und Granaten.
Der obere Teil zeigt die Mannschaftsrollen an:
- Kommandant (Dienstmütze; dieser Icon hat auch einen goldenen Rahmen);
- Fahrer (Rad);
- Schütze (Visier);
- Lader (drei Granaten);
- MG Schütze (Maschinengewehr).

Persönliche Waffen werden unterhalb der Rollen aufgeführt. (Panzerfahrer tragen in der Regel Maschinenpistolen oder Pistolen).
Panzerbrechende und Spreng Granaten werden unten aufgeführt, was bedeutet, dass der Soldat über mindestens eine Granate dieses Typs verfügt.
Letztlich werden ganz unten die Namen der Mannschaftsmitglieder gezeigt.

Eine Stuart Panzermannschaft. Es gibt keinen Kommendanten, seine Funktionen werden vom Schützen ausgeführt. Er ist der einzige mit einer Maschinenpistole (MPi), die anderen verfügen nur über Pistolen. Jeder Mann trägt Sprenggranaten, aber keine Panzerbrechenden Granaten (wie durch die Symbole angezeigt).

Wenn Sie den Mauszeiger über ein Mannschaftsmitglied bewegen, dann erscheinen detaillierte Informationen über ihn in einer zusätzlichen Leiste weiter rechts.

Wenn einige Mannschaftsrollen nicht ausgefüllt sind, dann wird das Fahrzeug nicht effektiv agieren können, und für die jeweiligen Aufgaben längere Zeit benötigen. So muss der Schütze dann zum Beispiel auch das Geschütz laden, was die Feuerrate deutlich negativ beeinflusst. Zusätzlich dazu beeinflusst das Fehlen von Mannschaftsmitgliedern auch die Fähigkeit eines Fahrzeugs Feinde selbst auf kürzeste Entfernung zu entdecken (jedes Mannschaftsmitglied verfügt über

eigene Sichtinstrumente, von einfachen Sichtschlitzen zu hochwertigen optischen Visieren, und wenn ein Mannschaftsmitglied ausgeschaltet ist, dann benutzt niemand seine Sichtinstrumente). Das wird im Detail im Kapitel **Sichten und Hören** erklärt.

Es ist besonders wichtig Soldaten und Offiziere mit den höchsten entsprechenden Fertigkeiten den Rollen zuzuteilen, die sie am besten ausfüllen können.

• Der Kommandant sollte immer ein Offizier oder Unteroffizier sein, denn das sind die besten Anführer. Je höher die **Erfahrung** des Kommandanten, sein Rang und die Anzahl seiner Auszeichnungen, desto selbstsicherer ist er (und somit weniger anfällig für Panik). Das ist wichtig, denn wenn der Kommandant in Panik gerät, dann werden seine Untergeben kaum einen klaren Kopf behalten können. Wenn ein Kommandant das Schlachtfeld mit bloßen Augen beobachten (was der Fall ist bei Feldgeschützen, offenen Sturmgeschützen oder Panzerwagen), dann erlaubt ihm seine **Spähen**-Fertigkeit, Ziele auf größere Entfernungen auszumachen. Ein Kommandant sollte auch über **Fahren-** und **Schützen**-Fertigkeiten verfügen, so dass er im Gefecht gefallene Mannschaftsmitglieder im Notfall ersetzen kann.

• Der Fahrer sollte ein Soldat oder ein Offizier mit der höchsten **Fahren-**Fertigkeit sein. Ein hoher **Fahren-**Fertigkeits-Wert verbessert die Manövrierbarkeit des Fahrzeugs, Geschwindigkeit und Geländegängigkeit, und verbessert die Routenkalkulation. Wenn alle Mannschaftsmitglieder null Fahren Fertigkeiten aufweisen, dann wird niemand das Fahrzeug steuern können, und es wird sich überhaupt nicht bewegen können. Das Fahren von erbeuteten fremden Fahrzeugen ist erst ab einem Fahren Fertigkeits-Wert von mindestens 50 Punkten möglich.

• Der Schütze (in früheren Panzermodellen und Panzerwagen ist diese Position oft mit dem Kommandanten kombiniert) sollte den höchsten **Schütze**-Fertigkeitswert aufweisen. Wenn alle Mannschaftsmitglieder null **Schütze-**Fertigkeiten haben (z.B. wenn der ursprüngliche Schütze getötet wurde), dann kann niemand das Geschütz bedienen und das Fahrzeug wird sein Hauptgeschütz nicht einsetzen können. Das Feuern von erbeuteten fremden Fahrzeugen ist erst ab einem **Schütze**-Fertigkeits-Wert von mindestens 50 Punkten möglich.

• Der Maschinengewehr Schütze sollte einen hohen Wert für die **Schütze**-Fertigkeit aufweisen, denn er muss das eingebaute oder montierte MG auf Infanterie und leicht gepanzerte Fahrzeuge abfeuern.

Während eines Gefechts nehmen Mannschaftsmitglieder automatischen ihre Rollen entsprechend ihrer Fertigkeitswerte ein. So wird z.B. der Soldat mit dem höchsten Schütze Wert automatisch als Schütze eingeteilt usw.

Auf der rechten Seite der Leiste wird die Bewaffnung des Fahrzeugs angezeigt. Die Liste zeigt bis zu drei Geschütze oder MGs, obwohl das Fahrzeug über mehr als das verfügen könnte. Andere Waffen eines Fahrzeugs (falls vorhanden) funktionieren ganz normal, auch wenn sie hier nicht angezeigt werden.

Wenn ein Geschütz beschädigt ist oder keine Munition mehr hat und nicht mehr feuern kann, dann wird sein Bild abgedunkelt und Sie können den geladenen Munitionstyp nicht mehr ändern oder andere Aktionen ausführen.

Diese Bild der Waffen eines M3 Lee Panzers zeigt eine beschädigte 75mm Bugkanone, ein funktionierendes 37mm Turmgeschütz mit 106 Sprenggeschossen (nur der aktuell geladene Munitionstyp wird hier angezeigt) und ein koaxial Maschinengewehr mit 18 Gurt Munition und 19 Schuss im aktuell geladenen Gurt.
Dieser M3 Lee Panzer verfügt auch über ein funktionierendes Fliegerabwehr-MG, das hier nicht angezeigt wird. Es hat das gleiche Kaliber wie das koaxiale MG, also teilen sich die beiden die 18 Gurt Munition.

Wenn Sie den Mauszeiger über ein Geschütz in der Liste bewegen, z.B. über das Hauptgeschütz des Panzers, dann erscheint eine weitere Leiste mit den Eigenschaften des Geschosses, das geladen worden war (oder gerade geladen wird).

Diese Leiste zeigt die folgenden Informationen:
• Abbildungen des Geschützes und der Granaten je nach Geschosstyp (Panzerbrechend, Spreng, Subkaliber, Rauch – siehe Geschoss Typen);
• Geschütz Bezeichnung;
• Feuerrate in Schuss pro Minute;
• Ladezeit in Sekunden;
• Bezeichnung der Granate, die geladen wurde (oder wird);
• Mündungsgeschwindigkeit in Metern pro Sekunde;
• Maximale Reichweite in Metern;
• Mittlere Schussverteilung in Winkelminuten;
• Eigenschaften und Typ der geladenen Granate;
• Durchschlagleistung in Millimetern (hängt von der Entfernung ab; angegeben wird die durchschnittliche Penetration für das aktuelle Geschütz und Geschoss bei 0, 100, 500, 1000, 1500 und 2000 Metern).

Nach einem Schuss lädt der Ladeschütze (wenn vorhanden) – oder der Schütze – automatisch eine neue Granate oder ein neues Magazin. Das dauert in der Regel einige Sekunden und hängt von verschiedenen Faktoren ab (Gewicht der Granate, Fahrzeugtyp, Fertigkeiten, Wunden, Kampfmoral). In der Regel dauert es länger ein Panzergeschütz neu zu laden aufgrund der Enge in der Kabine. Wenn ein Geschütz geladen wird, dann erscheint eine Fortschrittsleiste auf dem Bild des Geschosses oder des Magazins. Sobald diese verschwindet kann das Geschütz wieder abgefeuert werden.

Eine Sprenggranate wird in das 75mm Geschütz eines M3 Lee Panzers geladen.

Der Schütze wählt automatisch den zu ladenden Geschosstyp je nach der Situation. Wenn das primäre (d.h. gefährlichste) Ziel ein Panzer oder ein anderes gepanzertes Fahrzeug ist, dann wird er das Laden einer panzerbrechenden Granate veranlassen (oder Subkaliber oder sogar Spreng, abhängig von einer Reihe von Faktoren). Wenn das primäre Ziel nicht gepanzert ist – z.B. eine Panzerabwehrkanone oder Infanterie – dann wird er eine Sprenggranate laden. Manchmal jedoch möchte man einen ganz bestimmten Granatentyp abfeuern lassen, z.B. wenn die Panzermannschaft Infanterie ausgemacht hat, und auf diese mit Sprenggranaten feuert, Sie aber genau wissen, dass sehr bald ein Panzer auf der Bildfläche erscheinen wird. Selbst eine kleine Verzögerung kann in einem solchen Fall fatal sein: Ihr Panzer wird vermutlich zunächst die vorher geladene Sprenggranate abfeuern, die dem Feindpanzer nicht mal eine Delle verpassen wird, und dann wird Ihre Mannschaft Zeit brauchen, um eine Panzerbrechende Granate zu laden. Das könnte schon ausreichen, dass der andere Panzer Ihre Einheit zerstört, und daher ist es keine schlechte Idee das Laden einer Panzerbrechenden Granate schon im Vorfeld explizit zu veranlassen.

Um von Hand den geladenen Granatentyp zu ändern, gehen Sie wie folgt vor:

Rechts-Klick auf die aktuelle geladene Granate rechts von dem Geschütz.

Dies zeigt Ihnen welche und wie viele Granaten verbleiben und mit diesem Geschütz eingesetzt werden können. Links-Klick auf einen Granatentyp selektiert diesen, und schließt automatisch das Munitionsfenster. Wenn Sie sich umentschieden haben, links-klicken Sie einfach auf das Kreuz-Icon.

Beide, das gewählte Geschütz und die Granate werden dunkel gelb unterlegt, was anzeigt, dass nur der gewählte Geschosstyp abgefeuert wird (in diesem Beispiel sind es Sprenggranaten für die 37mm Kanone).

Das Geschütz und die Granaten werden automatisch wieder abgewählt wenn es keine weiteren Granaten dieses Typs mehr zur Verfügung gibt. Um die manuell jederzeit abzuwählen, links-klicken Sie einfach auf das Bild des Geschosses. Das übergibt die Munitionsauswahl wieder an den Schützen, der je nach anvisiertem Ziel vorgehen wird.

PASSAGIERE UND ZUGKRAFTWAGEN INFOLEISTE

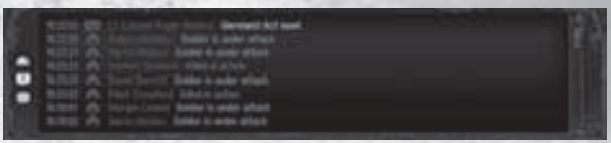
Wenn ein gewähltes Fahrzeug (ein gepanzerter oder ungepanzerter Wagen oder LKW) Passagiere befördern kann zusätzlich zu seiner eigenen Mannschaft, dann zeigt die Infoleiste zusätzliche Fächer, in denen aktuelle beförderte Passagiere eingezeigt werden können. Wenn Sie den Mauszeiger über einen Passagier bewegen, dann erscheint seine Beschreibung in einem zusätzlichen Fenster auf der rechten Seite.
Der linke Teil der Leiste zeigt ein Bild des Fahrzeugs und im Hintergrund seine Nationalflagge. Die Bezeichnung des Fahrzeugs wird unter dem Bild aufgeführt.
Jegliche beschädigten Teile eines Fahrzeugs (Geschütz, Räder, Ketten, usw.) werden in rot markiert. Wenn der Motor oder die Gangschaltung beschädigt sind, dann wird das gesamte Chassis in rot unterlegt.

Wenn Sie den Mauszeiger über das Bild des Fahrzeugs bewegen, dann werden die Eigenschaften des Fahrzeugs (Panzerung, Mannschaft, Passagierkapazität und maximale Geschwindigkeit) statt der Mannschafts- oder Passagierdaten angezeigt.

Manche Fahrzeuge können auch Artillerie ziehen. Für solche Einheiten ist der Button in der Befehlsleiste aktiviert (siehe Befehlsausgabe).

NACHRICHTENLEISTE

Alle wichtigen Nachrichten, die Sie während des Gefechts erhalten, werden ebenfalls in der Hauptinfoleiste angezeigt. Um sie anzusehen müssen Sie zunächst jegliche Einheiten abwählen.



Für jede Nachricht wird die Empfangszeit aufgeführt, sowie ein Icon für den Typ der Nachricht oder Einheit (Soldat, Anführer, Panzer, FlaK usw.), der Name des Soldaten oder Fahrzeugbezeichnung, und der Text der Nachricht.
Auf der linken Seite der Leiste befinden sich drei Nachrichten-Filter. Der Panzer Icon filtert alle Nachrichten von Soldaten oder Fahrzeugen aus.

Der Ausrufungszeichen Icon filtert alle Systemnachrichten aus, z.B. über das Laden oder Speichern des Spiels.

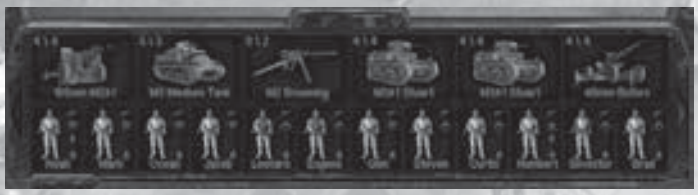
Letztlich filtert der Umschlag Icon missionsrelevante Befehle und andere wichtige Nachrichten aus.

Sie können diese Filter in jeder erdenklichen Kombination an- und ausschalten.

Wenn eine Einheit oder eine Gruppe ausgewählt ist, dann können Sie auch die Nachrichten, die sich auf diese Einheit oder Gruppe beziehen, einblenden lassen. Klicken Sie dazu auf den kleinen Text Icon am oberen Rand der Leiste. Das untere Bespiel zeigt Nachrichten, die sich nur auf einen bestimmten Gruppenführer beziehen.

INFANTERIE UND AUSRÜSTUNG
GRUPPEN ZUSAMMENFASSUNG

Wenn Sie eine Gruppe von Einheiten auswählen, dann zeigt die Infoleiste eine Zusammenfassung aller Einheiten in dieser Gruppe.



Im Falle von Fahrzeugen oder Geschützen werden die Mannschaftsmitglieder (aktuell/maximal), Namen und die folgenden Symbole angezeigt (von oben nach unten):
• Primäre Bewaffnung;
• Aktuelle Aktion (Schild bedeutet Verteidigung, Pfeil steht für Bewegung, Visier für Angriff, laufende Figur für Panik);
• Panzerabwehr Granaten;
• Spreng oder Rauchgranaten.

Gruppenführer werden durch einen goldenen Rahmen angezeigt

LUFT UND ARTILLERIE UNTERSTÜTZUNG, VERSTÄRKUNGEN

Luftunterstützung anfordern

In diesem Spiel dienen Luftstreitkräfte nur dazu, die Bodentruppen zu unterstützen, die der Spieler befehligt. Sie können drei Arten von Unterstützung anfordern: Jagdbomber, Jäger, und Bomber. Sie können sie allerdings nicht direkt steuern, sondern legen für sie lediglich einen Einsatzbereich fest.

Ob Luftunterstützung verfügbar ist oder nicht hängt von den Umständen ab, und erfordert manchmal zunächst die Erfüllung bestimmter Aufgaben.
Es steht pro Gefecht immer nur eine Lufteinheit pro Typ zur Verfügung. Wenn Sie also zum Beispiel bis zu 5 Mal Jagdbomber anfordern können, dann handelt es sich jedes Mal um genau die gleichen Maschinen. Daher werden alle künftigen Rufe nach Luftunterstützung von den vorherigen Geschehnissen beeinflusst, z.B. falls Flugzeuge vom Feind abgeschossen worden sind. Wenn die gesamte Jagdbomberstaffel abgeschossen wurde, dann wird der nächste Ruf nach Luftunterstützung nichts bringen, auch wenn noch weitere Anrufe zur Verfügung stehen sollten. Das gleiche Prinzip ist natürlich auch für die feindlichen Lufteinheiten gültig.
Wie oft Sie in einem Gefecht Luftunterstützung eines bestimmten Typs anfordern können hängt von den Umständen ab (Aufgaben, die Sie erfüllen müssen), sowie der Verfügbarkeit im Allgemeinen..

Jagdbomber und Bomber

Sie können Jagdbomber und Bomber per Klick auf einen der entsprechenden Buttons oberhalb der Haupt Infoleiste anfordern:

Ruf nach Jagdbombern

Ruf nach Bombern

Die verbleibende Anzahl von Anrufen wird in der unteren rechten Ecke des Buttons angezeigt. Wenn keine Zahl erscheint, dann verbleibt nur ein Anruf. Nachdem Sie den Button anklicken müssen Sie den Einsatzbereich für die Flugzeuge festlegen, indem Sie auf eine Stelle auf dem Gefechtsfeld rechts-klicken.

Jagdbomber und Bomber tragen unterschiedliche Waffen und wählen immer Ziele automatisch je nach ihrer Bewaffnung aus.

Jagdbomber feuern **Maschinengewehre** auf die folgenden Ziele (sortiert nach Priorität):
1. Flugabwehrgeschütze
2. Artillerie
3. schwere Maschinengewehre
4. ungepanzerte Fahrzeuge
5. leichte Panzer und Panzerwagen (auch offene Wagen)
6. dichte Infanterieformationen
7. mittlere Panzer
8. andere Ziele

Autokanonen werden abgefeuert auf:
1. Flugabwehrgeschütze
2. Artillerie
3. mittlere Panzer und Sturmgeschütze (unter Einsatz von panzerbrechenden Geschossen)
4. dichte Infanterieformationen von 5 oder mehr Mann (Sprenggeschosse werden benutzt)
5. leichte Panzer (unter Einsatz von panzerbrechenden Geschossen)
6. gepanzerte und ungepanzerte Fahrzeuge
7. schwere Maschinengewehre
8. andere Ziele

Viele Jagdbomber und alle Bomber können auch Bomben mit sich führen, um die folgenden Ziele anzugreifen (sortiert nach Priorität):

Leichte und Standardbomben	Schwere Bomben
1. Flugabwehrgeschütze und schwere Artilleriekanonen 2. andere Artilleriegeschütze, darunter auch offene Selbstfahrlafetten 3. leichte Panzer 4. mittlere Panzer 5. dichte Infanterieformationen von 5 oder mehr Mann 6. andere Ziele	1. Flugabwehrgeschütze und schwere Artilleriekanonen 2. Panzer und alle Selbstfahrlafetten 3. andere Artilleriegschütze 4. Infanteriegruppen von 10 oder mehr Mann 5. andere Ziele

Jäger

Jäger patrouillieren über dem festgelegten Einsatzbereich für eine bestimmte Zeit, und greifen feindliche Flugzeuge an. Jäger feuern nicht auf Bodenziele. Nachdem Sie den Button angeklickt haben müssen Sie den Einsatzbereich per Rechts-Klick auf eine Stelle auf dem Schlachtfeld festlegen.

ARTILLERIE UND MÖRSER UNTERSTÜTZUNG ANFORDERN

Artillerie und Mörser Unterstützung wird durch Artillerie und Mörserbatterien des Regiments zur Verfügung gestellt, die sich in rückwärtigen Stellungen befinden. Sie können diese Geschütze nicht direkt kontrollieren, sondern lediglich einen Zielbereich für sie festlegen.
Die Dauer und Stärke von Artillerie- und Mörserschlägen hängt ab auf welcher Seite Sie spielen (und das legt auch weiterhin den Typ und die Anzahl an Artillerierohren und Mörsern der unterstützenden Batterien fest). Die Länge hängt auch von den Befehlen Ihrer Vorgesetzten ab.
Wenn Sie Artillerie- oder Mörserunterstützung anfordern dürfen dann erscheinen folgende Buttons oberhalb der Haupt Infoleiste.

Artillerie Unterstützung möglich

Mörser Unterstützung möglich

Nachdem Sie den Button anklicken müssen Sie den Zielbereich per Rechts-Klick auf eine Stelle auf dem Schlachtfeld festlegen. Je nach der Stellung der unterstützenden Artillerie kann es etwas dauern bis die ersten Granaten ihr Ziel erreichen. Wenn Sie also ein bewegliches Ziel treffen wollen, so sollten Sie etwas „vorlegen", und einen Bereich vor der aktuellen Position anvisieren.
Neben Sprenggranaten können Batterien auch Rauchgranaten oder sogar Minen verschießen. Sie können den Geschosstyp nicht selbst festlegen, er hängt alleine von den Umständen ab.

Beachten Sie, dass anders als die Luftunterstützungsbuttons, die Zahlen auf den Buttons anzeigen, wie viele Granaten noch verfeuert werden können (in der Regel 100 oder mehr). Da Batterien in Salven feuern wird eine ganze Zahl an Granaten gleichzeitig abgefeuert (je nach der Zahl der Geschütze oder Mörser in der Batterie). Dann laden die Batterien nach und feuern eine weitere Salve. Wenn das Ziel zerstört wurde und nicht mehr beschossen werden muss, dann können Sie den entsprechenden Button links-klicken, und der Angriff wird abgebrochen. Sie können dann verbleibende Granaten gegen andere Ziele einsetzen.

Aufgrund der Flugbahn der Artilleriegranaten ist es schwierig für Artillerie Ziele zu treffen, die sich direkt hinter einem hohen Hügel oder auf dem abgewandten Hang befinden. Mörser sind dafür weniger anfällig durch die höheren Flugbahnen der Mörsergranaten.

VERSTÄRKUNGEN ANFORDERN

Die Art und Stärke verfügbarer Verstärkungen werden ausschließlich durch Ihre Vorgesetzten diktiert.
Verstärkungen erscheinen in einem Gefecht basierend auf zwei Faktoren: Ihrem Fortschritt in der Mission, und Ihren Verlusten. Wenn Sie zum Beispiel sehr viel Infanterie und Fahrzeuge verloren haben bevor Sie Ihre Aufgaben erfüllen könnten, dann könnten Ihre Vorgesetzten sich entscheiden, Ihnen einige Verstärkungen etwas früher zu schicken.

Verstärkungen können selbständig zu einem Gefecht dazu stoßen und den Feind dann unter Ihrem Befehl angreifen, oder den Befehle der eigenen Anführer folgen. Aber in der Regel können Sie auch gezielt Verstärkungen anfordern, wenn Sie sie benötigen. Dazu klicken Sie auf einen der entsprechenden Buttons oberhalb der Haupt Infoleiste neben evtl. verfügbaren Buttons für Luftunterstützung.

Es gibt unterschiedliche Buttons, je nach der verfügbaren Art der Verstärkungseinheiten.

Button	Verstärkung
	Panzer oder andere gepanzerte Fahrzeuge
	Infanterie
	Artilleriegeschütze
	Gemischt (z.B. Panzer und Infanterie, mechanisierte Infanterie, usw.)

EIGENSCHAFTEN UND FERTIGKEITEN

Ein guter Anführer sorgt sich immer um die Soldaten unter seinem Kommando, und achtet auf Ihre Eigenschaften, Gefechtserfahrung und Fertigkeiten.
Alle Soldaten unter Ihrem Befehl verfügen über bestimmte Eigenschaften und Fähigkeiten, die ihre Aktionen im Gefecht beeinflussen, ob sie jetzt alleine Kämpfen oder in einer Gruppe.
Genau wie Sie keine direkte Kontrolle über Luftunterstützungs-, Artillerie und Mörsereinheiten ausüben können, so haben Sie keinen direkten Zugang zu den Eigenschaften der Soldaten und können ihre Fertigkeiten nicht beeinflussen.

Beschreibung der Eigenschaften und Fertigkeiten

Die Kampffertigkeiten eines Soldaten können am Ende jeder Mission verbessert werden, um die gewonnene Kampferfahrung wiederzuspiegeln, vorausgesetzt dass der Soldat überlebt und Erfahrungspunkte gesammelt hat. Sie können diese Punkte in Fertigkeiten investieren in dem Bildschirm **Mannschaften Fertigkeiten** (siehe unten).

Fahren beeinflusst direkt die Fähigkeit eines Soldaten Fahrzeuge im Kampf zu steuern. Diese Fertigkeit beeinflusst::
• Fahren von Fahrzeugen (der Fertigkeitswert muss über Null liegen um überhaupt fahren zu können)
• Kampfmanöver
• Benutzung höherer Gänge auf gepflasterten Strassen
• Ruhige Fahrmanöver
• Ruhiges Fahren, das Feuern aus der Bewegung erlaubt (der Wert muss über 89 liegen)
• Möglichkeit erbeutete Fahrzeuge zu benutzen (der Wert muss über 50 liegen)

Schütze beeinflusst direkt die Fähigkeit eines Soldaten genau mit schweren Waffen zu zielen und zu schießen (Panzerkanonen, Artillerie, schweren und aufmontierten Maschinengewehren). Diese Fertigkeit beeinflusst:
• Treffgenauigkeit im Stillstand (der Fertigkeitswert muss über Null liegen um Fahrzeugwaffen einsetzen zu können)
• Schnelligkeit der Zielerfassung
• Reaktionsvermögen auf Änderungen der Kampfsituation
• korrekte Identifikation der gefährlichsten Feinde
• Treffgenauigkeit in der Bewegung
• Möglichkeit erbeutete Ausrüstung einzusetzen (der Wert muss über 50 liegen)

Spähen beeinflusst direkt die Beobachtungsgabe eines Soldaten, die Fähigkeit selbst unbemerkt zu bleiben, und Scharfschützengewehre einzusetzen. Diese Fertigkeit beeinflusst:
• Entfernung auf die der Soldat feindliche Ziele erkennen und identifizieren kann
• Fähigkeit in der Nähe von feindlichen Einheiten unbemerkt zu bleiben durch die geschickte Ausnutzung von Geländemerkmalen und natürlichen Hindernissen
• Der Einsatz von Scharfschützen Waffen und das Feuern gezielter Schüsse

• Wahrscheinlichkeit zum Erreich von kritischen Treffern im Handgemenge
• Entfernung auf die Fahrzeugkommendanten von offenen Geschürtzen (dazu zählen auch Selbstfahrlafetten, Feldgeschütze und Haubitzen) Ziele erkennen können

Zielgenauigkeit beeinflusst direkt die Fähigkeit eines Soldaten sein Ziel beim Feuern von Kleinkaliberwaffen zu treffen (dazu zählen auch leichte Maschinengewehre aber keine schweren Maschinengewehre). Die Benutzung eines **Scharfschützengewehrs** addiert 15 Punkt zu dem Wert des Soldaten für **Zielgenauigkeit**.

Nicht kampfbetonte Eigenschaften, die die Aktionen von Soldaten beeinflussen können, sind Gesundheit, Kampfmoral und Führungsstärke.

Gesundheit ist die primäre Eigenschaft, die festlegt, wie viel Schaden ein Soldat hinnehmen kann.
Der anfängliche (maximale) Gesundheitswert ist gleich für alle Soldaten unabhängig davon auf welcher Seite sie kämpfen, was für Fertigkeiten sie haben, ob Sie in Gruppen oder Mannschaften eingesetzt werden usw. Im Kampf kann der Gesundheitswert nur durch direkten Schaden herabgesetzt werden.
Wenn die **Gesundheit** eines Soldaten den Wert Null erreicht, dann stirbt er.

Kampfmoral ist die Schlüsseleigenschaft, die die Reaktion eines Soldaten auf seine erhaltenen Befehle sowie Änderungen der Kampfsituation festlegt, sowie seine allgemeine Fähigkeit zu kämpfen. Der Wert wird durch positive Faktoren verstärkt (sichtbare befreundete Einheiten, vor allem gepanzerte Einheiten, Nähe zu Offizieren, sichtbarer Schaden am Feind und zerstörte feindliche Einheiten) und durch negative herabgesenkt (sichtbare feindliche Einheiten, vor allem gepanzerte Feindeinheiten ganz in der Nähe, sichtbare Schäden an befreundeten Einheiten, Munitionsmangel usw.). Wenn die Kampfmoral eines Soldaten sehr stark absinkt, dann beginnt er in Panik zu verfallen. Da befreundete Soldaten in Panik die Kampfmoral ihrer Kameraden sehr stark beeinflussen, kann sich Panik in kritischen Situation wie eine immer stärker werdende Welle ausbreiten. Der Anblick von in Panik verfallenen Offizieren ist besonders niederschmetternd für die Kampfmoral eines Soldaten.

Icons in Panik verfallener Soldaten werden mit roter Farbe unterlegt. Die Icons von Anführerern werden rot.

Der anfängliche (maximale) Wert für Kampfmoral ist für alle Soldaten gleich, unabhängig davon, auf welcher Seite sie kämpfen, was für Fertigkeiten sie haben, ob Sie in Gruppen oder Mannschaften eingesetzt werden usw. Anders als **Gesundheit**, kann **Kampfmoral** jedoch mit einer bestimmten Geschwindigkeit regenerieren, je nach der Kampferfahrung, Rang, Auszeichnungen des Soldaten, sowie der Soldaten um ihn herum, inklusive seines Gruppenführers.

Offiziere verstärken die Kampfmoral der in der Nähe befindlichen Einheiten in einem bestimmten Radius um sie herum, je nach ihrem Rang. Die Darstellung des Führungsradius eines Offiziers kann in den Optionen des Spielmenüs an und ausgeschaltet werden (es wird immer nur der Radius des gerade gewählten Offiziers angezeigt).
Der Führungsradius eines Offiziers hängt von seinem Rang ab.

Erfahrung hängt direkt von der Anzahl an Gefechten ab, an denen ein Soldat teilgenommen hat. Anfänger verfügen über 25 Erfahrungspunkte, reguläre Soldaten über 50 Punkte, Veteran 75 und Elitesoldaten haben 100 Erfahrungspunkte.

Einfluss von Wunden auf die Eigenschaften und Fertigkeiten von Soldaten

• Eine kritische Wunde an irgendeinem Körperteil resultiert im sofortigen Tod des Soldaten.
• Ein Kopfschuss hat eine 25%-ige Chance einen Soldaten zu **verwirren** und für eine kurze Zeit (bis zu 30 Sekunden) taub zu machen, wodurch er feindliche Bewegungen nicht mehr wahrnehmen kann. **Zielgenauigkeit**, **Fahren** und **Schütze** Fertigkeiten werden um 25% abgesenkt nach dem ersten Kopftreffer, und um 50% nach dem zweiten (falls der Soldat dann noch lebt).
• **Zielgenauigkeit**, **Fahren** und **Schütze** Fertigkeiten fallen um 15% nach dem ersten Brusttreffer, um 25% nach dem zweiten und um 50% nach dem dritten.
• Ladezeiten erhöhen sich um 50% nach einem Treffer in die Hände. Zusätzlich fällt **Zielgenauigkeit** um 15% nach dem ersten Treffer, 25% nach dem zweiten und 50% nach dem dritten.
• Nach einem Treffer in die Beine kann ein Soldat nur noch kriechen, aber er kann weiterkämpfen.
• Wunden senken auch die Kampfmoral eines Soldaten (je nach Schwere der Wunde).

KAMPFFERTIGKEITEN VERBESSERN

Nach dem Ende eines Gefechts werden alle Soldaten automatisch befördert und, wenn sie es verdienen, auch ausgezeichnet. Das ist ein guter Moment um sich die überlebenden Soldaten anzusehen, ihre Leistung zu bewerten, und gewonnene Erfahrung zu verteilen. Wenn Sie ein Gefecht gewonnen haben dann können Sie die Fertigkeiten der ausgezeichneten Soldaten erhöhen, nämlich Zielgenauigkeit, Spähen, Fahren und Schütze.

Der Bildschirm Mannschaftsfertigkeiten zeigt eine typische Situation nach dem siegreichen Abschluss einer Mission, und zeigt Ihnen alle unter Ihrem Kommando stehenden Soldaten, inklusive Infanterie und Mannschaften, die das Gefecht überlebt haben.
Wenn sein Panzer zerstört oder verlassen wurde dann wird ein Soldat unter Mannschaften geführt. Vor dem nächsten Gefecht können Sie Soldaten anderen Panzern oder Fahrzeugen zuweisen, je nach Fertigkeiten.
Wenn Sie auf einen Soldaten links-klicken dann erscheint eine Beschreibung seiner Charakteristika auf der linken Seite (Name, Rang, Erfahrung, Auszeichnungen, Anzahl an zerstörter und erbeuteter Ausrüstung), und Sie können hier auch seine Fertigkeiten verbessern.

Gesammelte Kampferfahrung verteilen

Das primäre Anzeichen wie effektiv ein Soldat ist, ist die Menge der Erfahrungspunkte, die er im Kampf gesammelt hat. Diese Punkte werden für Aktionen vergeben, die bei der Erfüllung der Mission helfen, sowie für andere besonders effektive Taten (Zerstören feindlicher Einheiten und Ausrüstung, Erbeuten von Ausrüstung usw.)
Die gesammelte Kampferfahrung kann per Klick auf die "+" znd "-" Buttons auf der linken Seite des Schirms verteilt werden. Das Verbessern der verschiedenen Fertigkeiten beeinflusst die Kampffähigkeiten eines Soldaten wie folgt.

Aktion	Effekt
Verbesserung der Zielgenauigkeit Fertigkeit	Benutzung von Kleinkaliberwaffen
Verbesserung der Spähen Fertigkeit	Benutzung von Scharfschützenwaffen, Tarnung und Beobachtung.
Verbesserung der Fahren Fertigkeit	Steuern aller militärischen Fahrzeuge
Verbesserung der Schütze Fertigkeit	Feuern von schweren Waffen: Panzerkanonen, Artilleriegeschützen, Selbstfahrlafetten, schwerer Maschinengewehre

Gesammelte Kampferfahrung automatisch verteilen

Diese Option vereinfacht die Vergabe von Erfahrungspunkte deutlich. Unterhalb von der Einheitenliste befinden sich vier Buttons: Auto-Verteilen und Löschen (sowie Speichern und Laden). Durch das Klicken auf Auto-Verteilen können Sie die Fertigkeiten aller Soldaten ganz automatisch verbessern.

Um dies bei einem einzigen Soldaten durchzuführen benutzen Sie die gleichen Buttons links auf dem Schirm. Vor und Zurück erlauben das Durchblättern durch alle aufgelisteten Soldaten.
Der Löschen Button bricht die automatische Erfahrungspunkteverteilung für alle Soldaten oder für den gewählten Soldaten ab.

Die automatische Erfahrungspunkteverteilung folgt bestimmten Regeln (die ehrlich gesagt auch bei einer manuellen Verteilung durchaus Sinn machen).

1. Wenn ein Soldat eine besonders hohe Fertigkeit hat, besser als die meisten anderen Soldaten, dann wird die Fertigkeit noch weiter gesteigert. Soldaten mit besonders hohen Fertigkeitswerten sind sehr nützlich, denn dadurch können Gruppen und Trupps für besondere Zwecke zusammengestellt werden, wobei die einzelnen Mitglieder über besonders hohe Leistungswerte verfügen.
2. Wenn ein Soldat keine besonderen Fertigkeiten hat, dann werden seine Fertigkeiten i dieser Reihenfolge verbessert: Schütze, Fahren und Spähen.

FAHRZEUGE REPARIEREN UND WIEDERBEWAFFNEN

Während eines Gefechts können Fahrzeuge beschädigt werden, oder alle Munition aufbrauchen. Es ist unmöglich Fahrzeuge auf dem Schlachtfeld zu reparieren oder mit Munition zu beladen.
Fahrzeuge können nur nach einem Gefecht repariert werden (vorausgesetzt sie wurden nicht komplett zerstört), und das passiert zwischen zwei Missionen auch ganz automatisch.
Während eines Gefechts können Ihre Soldaten verlassene feindliche Ausrüstung erbeuten. Sie können diese in künftigen Gefechten einsetzen, aber Sie können sie nicht reparieren und auch nicht die Munition aufstocken. Der Einsatz von Trophäen macht also nur solange Sinn, wie Sie über Munition verfügen. Danach sind sie nutzlose und Sie können sie genauso gut stehenlassen.
Um ein Fahrzeug reparieren zu können müssen Sie in dem Moment, dass die Mission endet, die Kontrolle darüber ausführen, d.h. es sollte sich mindestens ein Mannschaftsmitglied im Fahrzeug befinden.
Wenn Ihr Panzer während eines Gefechts beschädigt aber nicht zerstört wurde und die Mannschaft entkommen war (oder getötet wurde), und Sie den Panzer bei künftigen Einsätzen wieder benutzen möchten, dann sollten Sie sicherstellen, dass ein Soldat in das Fahrzeug vor dem Missionsende gelangt, um es „in Besitz" zu nehmen. Das Fahrzeug wird dann nach dem Gefecht komplett repariert und die Mannschaft wird aus anderen Soldaten neu gebildet..

INFANTERIE VERSTÄRKEN UND NEU BEWAFFNEN

Jeder einzelne Soldat kann mit jeder Kleinkaliberwaffe neu bewaffnet werden, die Sie auf dem Schlachtfeld finden, d.h. wenn Ihr Panzer getroffen wurde und die Mannschaft verlässt das Fahrzeug, dann können die Panzersoldaten mit zusätzlichen Waffen ausgerüstet werden (sie sind in der Regel von sich aus nur leicht bewaffnet). Jeder gefallene Soldat hinterlässt seine Ausrüstung auf dem Boden: leichte Maschinengewehre, Granatwerfer, Karabiner, Maschinenpistolen, Handgranaten und Pistolen.
Vor einer Mission ist es nicht möglich die Ausrüstung eines Soldaten zu wechseln.
Das Oberkommando stellt voll ausgestattete Gruppen mit vorbestimmten Rollen zur Verfügung (Maschinengewehr-Schütze, Granatwerfer-Schütze, Panzerabwehr-Schütze, Scharfschütze usw.) Das einzige was Sie tun können ist einen mehr erfahrenen Soldaten einer bestimmten Position zuzuweisen, so dass er mit seiner Rolle und der Ausrüstung besser umgehen kann. Es ist nicht

möglich eine Gruppe von 10 Scharfschützen zusammenzustellen, denn in einer Gruppe kann laut Vorschrift immer nur ein Scharfschütze aktiv sein. Das gleiche gilt auch für andere militärische Rollen.
Infanteriegruppen können während eines Gefecht nicht verstärkt werden, das passiert nur zwischen Gefechten (und ganz automatisch). Sie können jeden Soldaten unter Ihrem Kommando jeder Gruppe ganz nach belieben zuweisen.
Jeder Soldat, ob Infanterist, Panzerschütze, oder Grenadier, kann jede Position ausfüllen: einen Panzer führen, ein Geschütz abfeuern oder einen LKW fahren. Der Soldat wird seine Aufgabe entweder gut oder schlecht ausführen, je nach seinen persönlichen Fähigkeiten. Aber wenn seine Schütze Fertigkeit den Wert Null hat und er die Rolle des Schützen in einem Fahrzeug inne hat, dann wird das Fahrzeug überhaupt nicht schießen können. Gleichermaßen kann ein Fahrzeug nicht fahren wenn der Fahrer eine Fahren Fertigkeit mit Wert Null besitzt. Beachten Sie: Das Fahren von erbeuteten Fahrzeugen verlangt mindestens 50 Punkt in der Fertigkeit Fahren.

SICHTEN, HÖREN UND FEUERN

Sichten und Hören

Das Spiel modelliert auf realistische Weise die Sichtbarkeit verschiedener Objekte je nach Landschaft, Hindernissen und Vegetation. Die Sichtreichweite eines Infanteriesoldaten hängt von seiner Erfahrung und dem Wert für Spähen ab – je höher der Fertigkeitswert desto weiter entfernte Gegenstände kann er wahrnehmen.

Offiziere tragen Ferngläser und wechseln on Zeit zu Zeit zwischen normaler Sicht mit bloßen Augen zur Benutzung von Ferngläsern. Ihr Gesichtsfeld ist deutlich eingeschränkt während Sie die Ferngläser benutzen, aber Sie können viel weiter sehen.

Soldaten in Fahrzeugen benutzen Optiken, die ihre eigenen Vor- und Nachteile haben. Auf der einen Seite benutzt der Schütze ein Vergrösserungsvisier, die ich viel weiter als mit blossem Auge sehen lässt. Auf der anderen Seite ist er ausserhalb des beschränkten Sichtfeldwinkels völlig blind. Das Sichtfeld des Panzerkommandanten ist in der Regel viel breiter, wodurch er erkannte Ziele für den Schützen ausrufen kann, und er kann meist auch in mehrere Richtungen sehen, die er zufällig aussucht, um neue Feinde zu erspähen. Aber die Vergrösserung des Kommandanten ist in der Regel geringer als die des Schützen. Ein Fahrer kann nur vor das Fahrzeug schauen durch einen engen Schlitz oder ein einfaches Visier, die seine Sichtweite und seinen Sichtwinkel im Vergleich zu einem Infanteristen reduziert. Die Sichtwinkel und Vergrösserungen aller Optiken aller Fahrzeuge im Spiel sind streng nach historischen Daten modelliert. Jedes Mannschaftsmitglied verfügt über mehrere Beobachtungsinstrumente und benutzt diese nacheinander (so kann der Fahrer zum Beispiel nach vorne schauen und danach durch einen Seitenschlitz, sofern einer vorhanden ist).

Die Sicht von Mannschaften eines offenen Fahrzeugs oder offenen Geschützturmes gleicht der von Infanteriesoldaten im offenen Gelände.

Das Profil eines Objekts hängt hauptsächlich von der Winkelgröße ab. So ist Infanterie zum Beispiel weniger gut sichtbar als Panzer. Andere Faktoren, die das Profil eines Objekts beeinflussen können, sind:

• Ein kniender Soldaten ist weniger sichtbar als ein stehender/gehender Mann. Ein liegender Soldat ist noch weniger gut sichtbar.
• Eine sich bewegende Einheit ist besser sichtbar. Das gilt sowohl für Fahrzeuge als auch für einzelne Soldaten.
• Eine Einheit, die ihre Waffen abfeuert, ist besser sichtbar als eine, die nicht feuert.
• Die Sichtbarkeit eines Soldaten wird durch seine Spähen Fertigkeit modifiziert. Je höher die Fertigkeit desto weniger sichtbar ist der Soldat (und gleichzeitig kann er desto besser selbst auf Feinde aufmerksam werden).
• Infanterie in Gräben und Gebäuden ist weniger sichtbar als Infanterie im offenen Gelände.

Wenn Sie eine Einheit auswählen, dann können Sie sehen, was diese Einheit sieht. Erkannte Feinde werden durch helle Symbole markiert. Feinde, die von anderen befreundeten Einheiten erkannt worden sind, werden durch abgedunkelte Symbole markiert.

Manchmal können Ihre Soldaten eine feindliche Einheit nicht sehen, aber sie können sie hören. Z.B. wird Infanterie einen Panzer mit laufendem Motor von einigen hundert Metern Entfernung hören, selbst wenn der Panzer sich hinter einer ganzen Reihe von Hindernissen befindet. Solche Feindeinheiten werden durch di entsprechenden Symbole (Panzer, Wagen, Soldat usw.) in runden Klammern dargestellt. Die gleichen Symbole werden auch für Einheiten verwendet, zu denen der Sichtkontakt erst kürzlich abgebrochen war.

SICHTLINIE

Eine Einheit kann einen Feind nur dann erkennen (sehen), wenn eine direkte Sichtlinie zwischen den beiden existiert, d.h. keine Hinternisse blockieren den Weg, wie z.B. gewisse Geländeformationen, Gebäude, andere Einheiten und so weiter. Auch Baumstämme blockieren die Sicht.

Die Sichtlinie wird immer dann auf dem Bildschirm angezeigt, wenn Sie einer Einheit einen Befehl zum **Angriff**, **Sperrfeuer** oder **Sturmangriff** geben. Sie wird von der gewählten Einheit zum Mauszeiger gezogen (vorausgesetzt, dass die Sichtlinie in den Spieleinstellungen auch aktiviert worden ist). Das ist eine sehr nützliche Hilfe um schnell festzustellen, was eine Einheit sehen kann. Die Linie wird schwarz wenn die Einheit den Punkt, auf den der Zeiger zeigt, nicht sehen kann.

Im Gefecht müssen Sie oft die genaue Position Ihrer Einheiten auf dem Schlachtfeld im Blick behalten. Oft können sich Einheiten untereinander nicht sehen, da Geländeformationen Ihre Sichtlinien blockieren.

FEUERN

Wie genau eine Waffe schießt hängt zunächst einmal zum größten Teil von der Waffe selbst ab. Manch Waffen sind schon vom Prinzip her weniger genau, vor allem bei längeren Schussdistanzen – Pistolen und Maschinenpistolen zum Beispiel. Andere können selbst auf große Entfernung aufgrund von guten Optiken und anderen Eigenschaften effektiv sein, wie zum Beispiel großkalibrige Waffen oder Scharfschützengewehre. Bei manchen Waffen können Sie aber so viel Zielen wie Sie wollen, und werden dennoch ihr Ziel verfehlen.

Zusätzliche Treffer Faktoren

Die Treffgenauigkeit wird durch die Fertigkeiten **Schütze** (für alle schweren Geschütze und stationären Maschinengewehre) und **Zielgenauigkeit** (für Kleinkaliberwaffen) beeinflusst. Wenn sich das Ziel hinter einem Hindernis befindet, dann ist es weniger sichtbar (denn die sichtbare Winkelgröße ist kleiner). Es ist viel schwieriger auf eine kaum sichtbare Einheit hinter einer Reihe von Bäumen zu zielen als auf die gleiche Einheit bei voller Sicht im offenen Gelände. Gleichzeitig kann sich die feuernde Einheit aber hinter einigen Bäumen befinden und trotzdem ein freies Schussfeld haben. Wenn das Ziel sich bewegt oder bei besonders schlechtem Wetter, dann wird zielgenaues Schießen noch schwieriger.

Schützen verbessern ihre Zielgenauigkeit nach jedem Schuss basierend auf den Ergebnissen des vorherigen Treffers. Sie können nämlich das Ergebnis ihres eigenen Schusses sehen. Dadurch können Schützen mit der Zeit die korrekte Entfernung zum Ziel finden, und das bedeutet, dass beim Schießen auf unbewegliche Ziele der nächste Schuss in der Regel immer genauer als der vorherige sein wird.

Unten sind die Schlüsselfaktoren aufgeführt, die bei der Beurteilung von Trefferchancen berücksichtigt werden.

Faktor	**Effekt**
Eigenschaften des Geschützes	• Anfängliche Mündungsgeschwindigkeit • Mittlere Schussverteilung
Eigenschaften des Geschosses	• Effektive Reichweite des Geschosses • Fluggeschwindigkeit des Geschosses • Mittlere Schussverteilung
Entfernung zum Ziel	Mittlere Schussverteilung
Ziel bewegt sich	Kann Entfernung nicht ermitteln
Schütze bewegt sich	Kann Entfernung nicht ermitteln
Entfernung zum Ziel korrekt ermittelt	Trefferwahrscheinlichkeit steigt mit jedem Schuss
Zielpunkt	Legt die Mitte des mittl. Schussverteilungsradius fest
Schütze Fertigkeit	Legt den Durchmesser des mittl. Schussverteilungsradius fest

Die Zielerfassung läuft im Grunde folgendermaßen ab:

1. Der Schütze prüft die Situation auf dem Schlachtfeld und wählt das gefährlichste Ziel aus, das er sieht (entweder mit den eigenen Augen, oder aufgrund von Informationen, die ihm von befreundeten Einheiten übermittelt wurden).
2. Der Zielpunkt wird festgelegt (je nach den Befehlen des Spielers oder des Kommandanten):
• Die Mitte des Profils des Ziels;
• Ein bestimmter Zielpunkt (Turm oder oberer Teil des Ziels; Chassis oder Zielmitte; Räder/Ketten oder unterer Teil des Ziels).
3. Das Geschütz wird auf das Ziel und den festgelegten Zielpunkt ausgerichtet;
4. Je nach der **Schütze** Fertigkeit des Schützen wird das Geschütz auf das Ziel innerhalb eines bestimmten Radius um den gewählten Zielpunkt gesetzt. Etwaige Zielfehler werden berücksichtigt.
5. Das Geschütz wird abgefeuert.
6. Das Geschoss befindet sich im Flug:
• Der Flugpfad wird nach der mittleren Schussverteilung des Geschützes und des Geschosses angepasst.
• Wenn sich keine Hindernisse im Flugpfad befinden, dann schlägt das Geschoss am Auftreffpunkt auf.
• Wen das Geschoss auf ein Hindernis trifft (ein anderes Ziel, Vegetation, Gebäude usw.), dann findet eine Wechselwirkung mit der Oberfläche statt (siehe Schaden).
7. Wenn das Ziel nicht zerstört wurde und sowohl der Schütze als auch das Ziel unbeweglich sind, dann passt der Schütze sein Ziel nach den Ergebnissen des ersten Schusses an. Bei diesem Prozess wird der Zielfehler mit jedem weiteren Schuss reduziert.
8. Wenn das Ziel ausgeschaltet wurde, dann beginnt der Schütze einen neuen Feuerzyklus.

Treffgenauigkeit

Ein genaues Ziel alleine garantiert noch keinen Treffer. Ein Projektil kann von seinem idealen Flugpfad abweichen und das Ziel alleine aufgrund von aerodynamischen Effekten verfehlen. Unterschiedliche Geschossarten verfügen über unterschiedliche Schussverteilungsmuster. Im Allgemeinen verfügen panzerbrechende Geschosse über die dichteste Schussverteilung, während Sprenggranaten die höchste mittlere Schussverteilung aufweisen. Die Unterschiede sind in den unterschiedlichen Mündungsgeschwindigkeiten und im Design der Granaten begründet.

Schusslinie

Um auf einen Feind feuern zu können benötigt der Schütze eine freie Schusslinie. Diese imaginäre Linie (in der Tat handelt es sich um einen Bogen aufgrund des Effekts durch die Erdanziehung) verbindet die feuernde Einheit mit ihrem Ziel. Die Schusslinie muss frei von Hindernissen sein – Geländeformationen, Gebäuden und anderen Einheiten (darunter auch befreundeten Einheiten).

Solange die Schusslinie nicht frei ist wird eine Einheit auch nicht feuern. Die Einheit wird den Spieler darüber unterrichten, wenn ein Schuss nicht möglich ist. Eine Einheit kann ein Ziel sogar sehen, aber immer noch nicht schießen. Ein Beispiel ist der Maschinengewehrschütze, der stehend ein Ziel sehen kann, sich aber zum Schießen auf den Boden legen muss, wodurch er sein Ziel aus

den Augen verliert. In einer anderen Situation kann es sein, dass eine Einheit sein Mündungsrohr nicht hoch genug heben kann, um ein höher gelegenes Ziel zu treffen; oder es nicht senken kann bei einem tiefer liegenden Ziel.

Es gibt einen einfachen Weg um festzustellen ob eine Einheit auf ein Ziel aus der aktuellen Position feuern kann oder nicht. Wenn der Mauszeiger rot erscheint dann kann die gewählte Einheit die in der Hauptwaffe aktuell geladene Munition auf sein Ziel abfeuern. Wenn der Mauszeiger grau und durchgestrichen ist, dann kann die Einheit nicht feuern. Diese Hilfestellung ist auch besonders nützlich beim Einsatz des Sperrfeuer Befehls.

Manchmal ist es möglich zu feuern, selbst wenn keine Sichtlinie zum Ziel besteht, z.B. wenn Sie durch eine Wand oder einen Baumstamm usw. schießen.

Geschossbahnen

Alle Geschosse und Kugeln im Spiel werden durch die Erdanziehung beeinflusst. Daher sind alle Schusslinien gekrümmt. Wenn ein Geschütz in einem hohen Schusswinkel feuern kann, dann kann es auch sehr hohe Schussbahnen erreichen. Wenn Sie z.B. ein Geschoss mit geringer Mündungsgeschwindigkeit abfeuern, dann können Sie theoretisch ein Ziel hinter einer Erhebung oder einem Hügel treffen, das bei höheren Geschossgeschwindigkeiten und flacherer Schussbahn nicht zu treffen wäre. Haubitzen und Mörser können in solch hohen Schussbahnen feuern.
Manche Geschütze, wie die deutsche leIG 18 verfügen über sehr weite vertikale Schwenkwinkel. In einer beinahe vertikalen Position können Sie fast wie ein Mörser feuern. Diese Geschütze feuern auch Sprenggranaten bei langsamer Mündungsgeschwindigkeit. All das erlaubt das Treffen von Zielen, die sich hinter einem Hindernis in bis zu einigen Hundert Metern Entfernung befinden.

Beachten Sie, dass der Schütze die Flugbahn für das geladene Geschoss berechnet und Sie nicht nachladen können, ohne das Geschoss abzufeuern. Wenn eine Haubitze also nicht bereits mit einer Sprenggranate beladen ist, dann kann sie nicht in einem hohen Winkel feuern, und Sie sollten zunächst einen direkten Schuss auf ein sichtbares Ziel befehligen (z.B. per Sperrfeuer) bevor sie manuell das Laden einer Sprenggranate befehlen (und das sollten Sie im Übrigen tun BEVOR Sie die geladene Munition verschießen, siehe Fahrzeug Infoleiste).

GESCHOSSBALLISTIK UND SCHADEN

Einheiten Struktur

Das Spiel modelliert detailliert die historischen Designs der Militärausrüstung des Zweiten Weltkrieges. Das bedeutet vor allem, dass alle Einheiten nach historisch akkuraten Entwurfsskizzen gebaut sind. Die Schadensberechnungen nach einem Treffer berücksichtigen die folgenden Aspekte: Ballistik, Trefferwinkel, Panzerdicke am Aufschlagpunkt, Geschossermüdung, kumulative Effekte, Sprengwirkung, Schockwellen, sekundäre Effekte, Abpraller, Schürzen, Munitionslager Explosionen, Feuer. Diese Faktoren werden im Folgenden im Detail beschrieben.

Jede Einheit besteht aus externen (sichtbaren) und internen (unsichtbaren) Teilen. Zum Beispiel ist der Geschützturm eines Panzers oder ein Wagenrad externe Teile. Der Motor ist ein internes Teil. Das gleiche gilt auch für Mannschaftsmitglieder – ein Schütze einer Panzerabwehrkanone ist ein externes "Teil", während ein Panzerfahrer ein internes „Teil" darstellt. Jede Einheit im Spiel verfügt über ein ganz eigenes System-Layout, das immer herangezogen wird, wenn nach einem Treffer der mögliche Schaden berechnet werden soll. Manche Teile, und das schließt auch interne Systeme mit ein, können gepanzert sein. Manche Fahrzeuge verfügen über gepanzerte Mannschaftskabinen.
Jedes System kann unabhängig von anderen Systemen beschädigt werden. So kann ein Panzer mit einem beschädigten Turm zum Beispiel weiterhin sein Bug-MG abfeuern, ein Panzerfahrzeug mit beschädigten Rädern kann sich zwar nicht bewegen, kann aber seine Waffen benutzen und so weiter. Beschädigte Teile werde in der entsprechenden Infoleiste in rot dargestellt.

Teile, die beschädigt werden können:
1. Chassis:
• Gänge,
• Motor,
• Räder oder Ketten;
2. Turm;
3. Geschütze;
4. Maschinengewehre;
5. Mannschaftsmitglieder.

Damit ein 8-Rad Fahrzeug unbeweglich wird müssen mindestens 2 Räder auf der gleichen Seite beschädigt sein.

Die Lage von Munitionskisten und Benzintanks wird ebenfalls berücksichtigt. Wenn diese beschädigt werden dann kann das zu einer katastrophalen Detonation führen und das Fahrzeug komplett zerstören.

Fahrzeug- und Soldaten-Schaden

Jedes Fahrzeug besteht aus 5 separaten Bereichen: Front, Heck, Dach, Seite, Unterboden. Zusä tzlich verfügen Panzer über separate Panzerungswerte für Chassis und Turm.

Manche Panzer verfügen über bessere Turmpanzerung, manche über bessere Chassis-Panzerung. Die korrekte Auswahl des Zielpunktes (siehe Feuer-Modus) kann die Zerstörung eines Fahrzeugs deutlich erleichtern.

Zum Beispiel wird selbst ein Königstiger wesentlich leichter zu zerstören sein, wenn er von hinten angegriffen wird. Daher ist es extrem wichtig stets zu manövrieren um die Schwachstellen Ihres Panzers vor dem Gegner abzuschirmen, oder um bessere Trefferwinkel gegenüber feindlichen Panzern zu erreichen.

Hier einige Beispiel von möglichen Treffern und dem verursachten Schaden:
• Ein Geschoss trifft ein Rad oder eine Kette: das Fahrwerk wird auf einer Seite beschädigt;
• Ein Geschoss trifft und penetriert die Panzerung, und trifft den Motor: der Motor funktioniert nicht mehr;
• Ein Geschoss trifft und penetriert die Panzerung, und tötet die Mannschaft;
• Ein Geschoss trifft den Geschützturm und penetriert nicht, aber der Turm ist beschädigt und das Geschütz kann nicht mehr eingesetzt werden;
• Ein Geschoss trifft den Geschützturm und penetriert nicht, aber die Mannschaft wird aufgrund von sekundären Effekten getötet (durch abgeplatzte Splitter auf der Innenseite der Panzerung);
• Ein Geschoss trifft den Motor und verursacht ein Feuer, wodurch die Munitionskisten angezündet werden und der Panzer explodiert.

Wenn die Ketten eines Fahrzeugs zerstört sind dann bleibt der Panzer nicht sofort stehen, sondern beschreibt aufgrund seiner Trägheit zunächst einen Kreis bevor er zum Stillstand kommt.

Manche externen Teile können durch einen Treffer abgesprengt werden. Manche Einheiten, vor allem Panzer, werden durch zusätzliche Schirme (Schürzen genannt) geschützt. Obwohl in der Regel recht dünn können sie von Zeit zu Zeit effektiv gegen Hohlladungsgeschosse schützen.

Ballistik

Jede Munitionsart wird mit einer eigenen spezifischen Geschwindigkeit abgefeuert (genannt Mündungsgeschwindigkeit). Viele Faktoren (vor allem Aerodynamik) beeinflussen ein Geschoss während des Fluges, und führen zu einem Geschwindigkeitsverlust und damit auch zum Verlust an kinetischer Energie. Als Ergebnis von diesem physikalischen Effekt nimmt die Panzerdurchschlagsleistung kinetischer Geschosse (aber nicht von Hohlladungsgeschossen) mit steigender Entfernung ab.

Manche Munitionsarten (in der Regel Festkörpergeschosse) besitzen eine besonders hohe Mündungsgeschwindigkeit und/oder hohe Masse und können schwach gepanzerte Objekte durch schiere Wucht durchschlagen, manchmal sogar mehrere Ziele hintereinander mit einem Schuss. In der Regel aber verliert ein Geschoss den Großteil seiner kinetischen Energie nach einem Durchschlagstreffer.

Hoch-explosive Sprenggranaten können ebenfalls dünne Panzerung durchschlagen, aber das hängt zum größten Teil von der Explosionsladung im Inneren der Granate ab. Großkalibrige Sprenggranaten sind gegenüber offenen Fahrzeugen besonders effektiv (da sie die Mannschaft verletzen oder töten können). Wenn ein Geschoss penetriert dann können verschiedene interne Teile – Mannschaft, Geschütz, Motor usw. – ernsthaft beschädigt oder zerstört werden. Das Spiel modelliert unterschiedliche Arten von Schaden: Splitter von Sprenggeschossen, Schaden durch Schockwellen, kinetischen Schaden. Das Schadenssystem verfolgt auch direkte Treffer gegen interne Teile des Ziels (Mannschaftsmitglieder, Ausrüstung, Systeme), die durch penetrierende Treffer verursacht werden. In der Regel führt so ein Treffer zu einer sofortigen Zerstörung eines Systems. Die verursachte Schadensmenge hängt von dem Treffpunkt, die interne Struktur des Ziels un der Wucht des Aufschlags ab. Manche Teile können selbst nach einem Treffer keinen Schaden davontragen. Nach einem erfolgreichen Treffer kann ein Fahrzeug, je nach der getroffenen Stelle (z.B. Motor oder Bezintanks), in Feuer ausbrechen. Ein direkter Treffer gegen das Munitionsfach eines Panzers führt in etwa 30% aller Fälle zu einer katastrophalen Explosion. Ein Treffer gegen eine Munitionskiste mit kleinem Kaliber führt nicht zu einer katastrophalen Explosion.

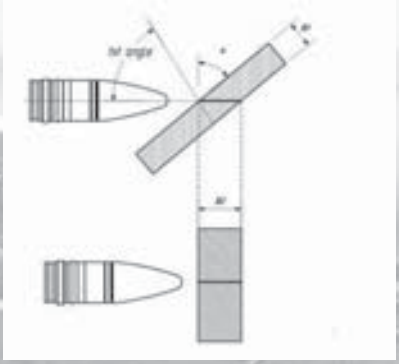
Panzer Penetration

Wen ein Geschoss ein Fahrzeug trifft dann kalkuliert das Schadenssystem des Spiels die Panzerdicke am Aufschlagspunkt und vergleicht diese zu der Panzer-Durchschlagsleistung des Geschosses. Wenn die Durchschlagsleistung nicht ausreicht um die Panzerung zu penetrieren, dann wird kein Penetrationsschaden angerichtet. Wenn aber das Geschoss auch über eine explosive Füllung verfügt dann kann die Detonation trotzdem das Fahrzeug und andere Objekte in der Nähe (darunter auch Soldaten) beschädigen.

Das Schadenssystem berücksichtigt eine Reihe von Faktoren bei der Berechnung der penetrierten Panzerdicke. Der erste Faktor ist die Entfernung zum Ziel. Außer bei Hohlladungsgeschossen führt eine höhere Entfernung zu einer geringeren Durchschlagsleistung.

Der zweite Faktor ist der Aufschlagswinkel. Auch der ist extrem wichtig. Der Winkel hängt von zwei Faktoren ab: der relativen Position zwischen dem Schützen und dem Ziel (die besten Ergebnisse werden bei Winkeln um die 90 Grad erreicht). Manche Panzer und Selbstfahrlafetten verfügen über stark abgeschrägte Panzerplatten. Wenn ein Geschoss also bei einem schrägen Winkel trifft, dann wird der Pfad, den das Geschoss durch die Panzerung nehmen muss um zu penetrieren verlängert, und die effektive Panzerdicke dadurch erhöht. Wenn ein Geschoss bei einem extremen Winkel auftrifft dann kann es auch ohne Schaden zu verursachen wieder abprallen.

Unterschiedliche Geschossarten prallen bei unterschiedlichen Winkeln ab, wobei AP und APHE (Abk. siehe unten) am meisten betroffen sind. Um einen Abpraller zu verursachen muss die Panzerung aber dick genug sein – eine 105mm Granate wird kaum von einer dünnen Panzerung von 20mm dicke abprallen.



Manche Munitionsarten wie APC, APBC, APHEBC oder APCBC verfügen über sogenannte ballistische Kappen, die das Geschoss bei einem Aufschlag in einen rechten Winkel zur Panzerung drehen, und daher den Effekt von abgeschrägter Panzerung etwas abmildern. Diese Geschosstypen liefern bessere Leistung gegen abgeschrägte Panzerplatten als solche ohne Kappe.

Manche Geschossarten, vor allem solche mit abgeflachter Nase und Unterkaliber können bei bestimmten Trefferwinkeln zerbrechen, ohne einen Schaden beim Ziel zu verursachen. Hohlladungsgeschosse, die ihre Durchschlagsleistung nicht nur aufgrund von kinetischer Energie erreichen, sind gegen solche Effekten besser gefeilt.

MUNITIONSARTEN

Das Spiel modelliert die meisten Munitionsarten, die während des Zweiten Weltkriegs verwendet wurden.

AP („Armor-Piercing" – Panzerbrechend)

Ein solides (keine Detonationsfüllung) panzerbrechendes Geschoss mit einer konischen Nase, manchmal mit ballistischer Kappe. Nachdem die Panzerung durchschlagen wurde wird der Schaden auf folgende Weise verursacht: ein kleiner Zünder sprengt das Gehäuse des Geschosses und verteilt die heissen scharfen Splitter (Schrapnell) mit hoher Geschwindigkeit. Diese Art von Munition ist leicht herzustellen, zuverlässig und verfügt über eine recht hohe Durchschlagsleistung. Sie ist besonders effektiv gegen homogene Panzerung. Aber es gibt auch einige Nachteile im Vergleich mit APHE Munition (die eine explosive Füllung hat): der Effekt nach der Penetration ist recht gering, bei abgeschrägter Panzerung besteht eine recht hohe Gefahr eines Abprallers, und gegen gehärtete und zementierte Panzerung ist die Durchschlagsleistung gering. Während des 2. Weltkrieges wurden solche Geschosse oft von kleinkalibrigen Automatischen Kanone abgefeuert. AP Geschosse waren bei der Britischen Armee sehr häufig eingesetzt, vor allem zu Kriegsbeginn.

APHE („Armor-Piercing, High-Explosive" – Panzerbrechend Spreng)

Ein panzerbrechendes Projektil mit spitzer Nase. Einem AP Projektil sehr ähnlich, aber zusätzlich mit einer Kammer am Schwanzende ausgestattet, die mit Sprengstoff in der Form von TNT oder einem Feststoffbrenner gefüllt war, sowie einem Heckzünder. Nachdem die Panzerung durchschlagen worden war explodiert das Geschoss und beschädigt die Mannschaft und die Systeme des Fahrzeugs. Im Allgemeinen verfügten Projektile dieser Art über die meisten Vor- und Nachteile von einfachen AP Geschossen. Der Hauptunterschied war der deutlich verbesserte interne (Post-Penetration) Effekt aber bei gleichzeitig etwas abgeschwächter Panzerdurchschlagsleistung (aufgrund der geringeren Projektilmasse und Gehäusehärte). Desweiteren waren Heckzünder zu der Zeit recht unterentwickelt, wodurch ein Geschoss manchmal zu früh detonierte, von Zeit zu Zeit sogar bevor das Ziel überhaupt getroffen wurde. Manchmal zündete der Zünder nach einer Penetration überhaupt nicht. Wenn ein solches Geschoss auf Boden traf dann explodierte sie in Regel überhaupt nicht. APHE Geschosse wurden oft bei schwerer Artillerie eingesetzt, denn das große Gewicht dieser Geschosskaliber kompensierte in der Regel für all die Nachteile. Auch leichte Artilleriegeschütze verfügten über APHE Granaten aufgrund der geringen Kosten und einfacher Produktion. Sowjetische, Deutsche, Polnische und Französische Artilleriesystem benutzten diesen Typ Projektil.

APBC („Armor-Piercing, Ballistic Cap" – Panzerbrechend Ballistische Kappe)

Ein solides (ohne Explosionsfüllung) flaches panzerbrechendes Geschoss mit einer ballistischen Kappe. Diese Art von Munition war speziell entwickelt worden um starke gehärtete und zementierte Panzerung zu durchschlagen. Diese Projektile zerstörten die spröden gehärteten Panzerschichten mit ihren Nasenkappen. Ein weiterer Vorteil war die gute Leistung gegen leicht geschrägte Panzerung. Diese Munition war leicht herzustellen. Die Nachteile der APBC Munition

waren eine geringere Leistung gegen homogene Panzerung und eine sehr hohe Geschossermüdung (die in der Regel zu einer Zerstörung des Geschosses führte) wenn stark geschrägte Panzerung getroffen wurde. Auch verfügten diese Geschosse über keine Sprengfüllung, wodurch die Leistung nach einer Penetration gemindert wurde. Solide abgeflachte AP Projektile wurden nur von Russland ab der Mitte des Zweiten Weltkrieges eingesetzt.

APHEBC („Armor-Piercing, High-Explosive, Ballistic Cap" – Panzerbrechend Spreng Ballistische Kappe)

Ein panzerbrechendes Geschoss mit flacher Nase und Detonationsfüllung. Es ähnelt APBC Geschossen; der Hauptunterschied ist eine spezielle Heckkammer mit Sprengstoff und ein Heckzünder. Die Vor- und Nachteile dieser Geschosse ähneln denen der APBC Granaten. Eine Verbesserung war, dass solche Geschosse erst explodierten nachdem die Panzerung penetriert worden war. Im Prinzip handelt es sich bei diesen Geschosen um APHE Granaten mit flacher Nase. APHEBC Geschosse wurden nur von der UdSSR während des gesamten Krieges als Standard Panzerbrechende Munition verwendet. Zu Beginn des Krieges benutzten die Deutschen relativ dünne zementiert Panzerung und daher war die Leistung von APHEBC Geschossen ausreichend. Ab 1943 setzten die Deutschen dicke homogene Panzerung ein, und reduzierten so die Effektivität von APHEBC Geschossen. Später, gegen Ende des Krieges, entwickelten die Russen neue Geschosse mit spitzer Nase.

APC („Armor-Piercing Capped" – Panzerbrechende Kappe)

Ein Geschoss mit spitzer Nase mit einer panzerbrechenden Kappe, und in der Regel mit explosiver Füllung. Im Grunde handelte es sich hier um eine APHE Granate mit einer flachen panzerbrechenden Kappe. Sie kombinierte so die besten Eigenschaften von spitzen und flachen Geschossen: die flache Kappe verhinderte Abpraller von abgeschrägter Panzerung und drehte das Geschoss leicht in den richtigen Winkel bei Aufschlag, wodurch im Zuge jegliche gehärtete Panzerschicht zerstört wurde. Die Kappe schützte auch die Spitze der Granate. APC Granaten waren gegen homogene, gehärtet und abgeschrägte Panzerung effektiv. Ihr Nachteil war, dass die flachen Kappen die aerodynamischen Eigenschaften negativ beeinflussten, wodurch ihre Zielgenauigkeit, Geschwindigkeit und damit auch Penetrationsleistung bei größeren Entfernungen litt, vor allem bei Granaten größeren Kalibers. Somit war der Einsatz dieser Geschosse in der Regel nur bei Geschützen kleineren Kalibers üblich. APC Geschosse wurden bei den deutschen 50mm Panzerabwehrkanonen und Panzerkanonen eingesetzt.

APCBC („Armor-Piercing Capped Ballistic Capped" – Panzerbrechend Kappe Ballistische Kappe)

Eine Panzerbrechende Granate mit spitzer Nase und ballistischer Kappe. In der Regel auch mit Detonationsfüllung und Heckzünder. Manchmal benutzte die Britische Armee aber auch Festkörperprojektile dieses Typs. Im Grunde handelt es sich hierbei um APC Geschosse mit ballistischer Kappe. Die letzteren verbesserten die Aerodynamik des Geschosses deutlich. Beim Aufschlag aufs Ziel verschrumpelte die Kappe ganz leicht und beeinflusste so die Penetrationsleistung des Geschosses nicht. Aufgrund der hohen Leistung gegen Panzerplatten aller Typen selbst bei steilen Winkeln gehören die APCBC Geschosse zu den besten Panzerbrechenden Geschossen des

zweiten Weltkrieges. Dieser Munitionstyp wurde von den USA, Deutschland und Großbritannien ab 1942-43 häufig eingesetzt, und ersetzte so gut wie alle anderen Arten panzerbrechender Granaten. Auf der anderen Seite war die Herstellung allerdings recht komplex und teuer. Daher produzierte die Sowjetunion diese Art von Granate nie in Massen während des Krieges.

APCR („Armor-Piercing Composite Rigid" – Panzerbrechend Komposit Starr)

Das APCR (Sub-Kaliber) Projektil hatte einen komplexen Aufbau. Es bestand aus zwei Teilen: einem panzerbrechenden Kern von extrem dichten Material wie zum Beispiel Tungsten Karbid, und einer Hülle („Sabot" genannt) aus einem leichteren Material (z.B. Aluminium). Wenn ein Geschoss auf ein Ziel trag dann wurde der Sabot abgeschält und der härtere Kern penetrierte die Panzerung. Solche Geschosse verfügten über keinen Sprengstoff und beschädigten ihr Ziel lediglich durch die Kernsplitter und heissen Panzerfragmente. APCR Projektile waren deutlich leichter als Standard Panzerbrechende Geschosse. Das erlaubte recht hohe Mündungsgeschwindigkeiten. Die Benutzung von Komposit-Granaten verbesserte die Durchschlagsleistung bestehender Geschütze. Mit APCR Geschossen konnten selbst ältere Geschütze Panzer neueren Typs bekämpfen. Gleichzeitig hatten die Komposit-Geschosse auch einige Nachteile. Ihre spezifische Form beeinflusste das aerodynamische Verhalten negativ (es gab auch einige aerodynamisch geformte Modelle, aber diese waren eher selten). Diese leichten Granaten verloren sehr rasch an Geschwindigkeit. Dadurch wurde die Durchschlagsleistung auf größere Entfernungen abgeschwächt, selbst noch unter die Leistung herkömmlicher panzerbrechender Granaten.

Sub-Kaliber Geschosse waren zu Bekämpfung von steil abgeschrägter Panzerung ungeeignet, da der harte aber fragile Kern leicht durch die Seitenkräfte zerbrechen konnte. Der interne Effekt nach der Penetration war geringer als bei regulären panzerbrechenden Granaten. Sub-Kaliber Komposit Geschosse waren gegen gepanzerte Ziele mit Schürzenpanzerung uneffektiv. APCR Munition war teuer und schwierig in der Herstellung. Außerdem behinderte der an Tungsten Rohmaterial ihre Produktion. Mit der Zeit ließ die Popularität der APCR Geschosse nach. Gegen Ende des Krieges wurden sie nur gegen schwer gepanzerte Ziele auf kurze Entfernungen benutzt. Die Deutschen setzten als erste eine kleine Anzahl von Kompositgranaten während des Frankreichfeldzugs in 1940 ein. Als sie 1941 auf die schwer gepanzerten Sowjetischen Panzer trafen wurden Sub-Kaliber Geschosse auf breiter Front adoptiert, wodurch die panzerbrechende Leistung ihrer Panzer und Artillerie deutlich verbessert wurde. Doch der Mangel an Tungsten zwang die Deutschen die APCR Produktion im Jahre 1944 zu drosseln. Die meisten während des Krieges produzierten Granaten hatten ein kleines Kaliber (37-50 mm). In einem Versuch das Problem mit Tungsten in den Griff zu bekommen produzierten die Deutschen Pzgr. 40 (C) Geschosse mit Penetrationsstäben aus Stahl und Pzgr. 40 (W) Geschosse mit Sabots aber ohne Kern.
Die UdSSR begannen die Massenherstellung von APCR Geschossen Anfang 1943. Russische 45mm Granaten basierten auf erbeuteter deutscher Munition. Der Mangel an Tungsten behinderte auch hier die Produktion und so erhielten die Truppen APCR Granaten nur bei unmittelbarer Bedrohung durch feindliche Panzer. Das Oberkommando verlangte, dass der Einsatz einer jeden APCR Granate im Kampf dokumentiert wurde. Kompositgranaten wurden auch von den Alliierten während der zweiten Hälfte des Zweiten Weltkrieges eingesetzt.

APDS („Armor-Piercing Discarding Sabot" – Panzerbrechend Abwurf-Sabot)

Eine Kompositgranate mit einem Abwurf-Sabot. Nach dem Verlassen des Mündungslaufs wurde der Sabot durch aerodynamische Effekte abgeworfen. Der verbleibende Kern der Granate verfügte über sehr gute aerodynamische Leistung und konnte auch bei langen Entfernungen seine panzerbrechende Leistung beibehalten. Die Leistung von APDS Geschossen erinnerte an AP Munition, aber bei viel höherer Mündungsgeschwindigkeit. APDS Geschosse verfügten über die beste Durchschlagsleistung, doch sie waren teuer und schwierig in der Herstellung. Die Britische Armee begann mit dem Einsatz von APDS Geschossen Ende 1944. Verbesserte Granaten dieses Typs werden noch heute von den verschiedensten Streitkräften der Welt eingesetzt.

HEAT („High-Explosive Anti-Tank" – Spreng Panzerbrechend)

Ein Hohlladungsprojektil, das im Vergleich mit den anderen Geschossen (normalen panzerbrechenden und Komposit-Granaten) auf ganz andere Weise funktioniert. Ein Hohlladungsprojektil besteht aus einer dünnen Stahlhülle, die mit einer starken Hexogen Treibladung, oder einem Mix aus TNT und Hexogen gefüllt ist. Am vorderen Ende befindet sich ein becherförmiges Loch mit einem Metallüberzug (in der Regel Kupfer). An der Nase sitzt ein empfindlicher Nasenzünder. Wenn eine solche Granate auf eine Panzerplatte tritt, dann explodiert die Treibladung. Das Metall der Granate schmilzt und wird mit sehr hoher Geschwindigkeit nach vorne geschleudert. Der internet Effekt wird durch die geballte Kraft aus Vorwärtsschub und Metallsplittern erreicht. Die Durchschlagsleistung dieser Granate hängt nicht von der Geschwindigkeit des Projektils ab und bleibt bei allen Schussentfernungen gleich. HEAT Geschosse sind recht leicht herzustellen, denn es werden keine besonderen Metalle benötigt. Hohlladungsgeschosse können ähnlich wie HE Splittergranaten gegen Infanterie und Infanteriegeschütze eingesetzt werden.
Während des Krieges hatten die HEAT Granaten viele Nachteile. Die Produktion war noch nicht voll ausgereift und durchgetestet, und so war die Durchschlagsleistung recht gering (ungefähr auf der gleichen Stufe mit der Penetrationsleistung anderer Granaten vergleichbaren Kalibers) und variierte stark. Die Rotation des Geschosses (Flattern) bei höheren Mündungsgeschwindigkeiten behinderte die effiziente Entladung des Jets. Als Ergebnis verfügten HEAT Geschosse über eine recht niedrige Mündungsgeschwindigkeit und waren außer auf sehr kurze Distanzen recht zielungenau aufgrund der aerodynamisch nicht optimalen Nasenform. Zusätzlich dazu waren die Sprengzünder sehr komplex in der Herstellung, denn sie mussten extrem empfindlich sein (damit die Granate schnell genug explodierte) und doch zuverlässig (damit das Geschoss nicht schon innerhalb des Laufs explodierte). Die Sowjetunion schaffte es erst gegen Ende 1944 einen effektiven Zünder dieser Art zu entwickeln. Die Massenproduktion von HEAT Geschossen benötigte große Mengen an Hexogen Sprengstoff. Hohlladungsgeschosse wurden hauptsächlich von den Deutschen eingesetzt. Sie benutzten HEAT Geschosse auf 75mm Geschützen im Sommer und Herbst 1941. Sowjetische HEAT Granaten basierten auf erbeuteten Deutschen Mustern. Hohlladungsprojektile standen für 75mm Geschütze und Haubitzen zur Verfügung. Die Alliierten setzten HEAT Geschosse hauptsächlich bei schweren Haubitzen ein.

Der Einsatz von HEAT Geschossen während des Zweiten Weltkriegs war eher beschränkt (verglichen mit heute, wo Hohlladungsgeschosse die Basis der meisten Panzermunition ausmachen). Sie wurden hauptsächlich dazu benutzt um Geschützen mit niedrigen Mündungsgeschwindigkeiten und niedriger Panzerdurchschlagsleistung gegen feindliche Panzer auszuhelfen (z.B. Regi-

mentsgeschützen und Haubitzen). Gleichzeitig benutzten alle Nationen verschiedenste Arten von Hohlladungsgeschossen, z.B. bei Granatwerfern, Luftbomben und Handgranaten.

HE („High-Explosive" - Spreng)

Eine HE Splittergranate besteht aus einem harten dünnen Stahl oder Stahlgemisch-Gehäuse, das mit Sprengstoff gefüllt ist (in der Regel TNT oder Ammonium Nitrat), sowie einem Nasenzünder. Im Gegensatz zu panzerbrechenden Granaten wurden Sprenggeschosse nicht mit Leuchtspur ausgestattet. Wenn eine solche Granate ein Ziel trifft dann explodiert sie, und beschädigt das Ziel durch Schrapnell und die Schockwelle. Es gibt zwei Arten von Munition: sofortige Sprengwirkung sowie verzögertes Verminen (wodurch sich das Projektil tief in die Erde eingräbt). HE Geschosse wurden meist gegen Infanterie in Deckung und im offenen Feld, sowie gegen Artillerie, Befestigungsanlagen (Gräben und Bunker) und gegen ungepanzerte oder schwach gepanzerte Fahrzeuge eingesetzt. Schwer gepanzerte Panzer und Selbstfahrlafetten waren gegen Sprenggranaten gut geschützt. Aber schwere HE Geschosse können trotzdem Panzerplatten brechen, Geschütztürme blockieren, externe Systeme ausschalten und die Mannschaft eines Panzers aufgrund der reinen Schockwirkung verwunden.

Rauch

Rauchgranaten ähneln Sprenggranaten im Design, sind aber mit einer rauchentwickelnden Substanz gefüllt statt eines Sprengstoffs (am meisten wird roter Phosphor benutzt). Eine Rauchgranate hat einen Nasenzünder.
Dieser Geschosstyp wird dazu benutzt um eine Nebelwand zu erzeigen, bei der Zielerfassung zu helfen oder zur Kommunikation per Rauchzeichen. Beim Aufschlag wird eine dichte Wolke weissen Nebels erzeugt, wobei die Größe sich nach dem Kaliber der Granate richtet. Die Dauer des Nebels hängt von verschiedenen Faktoren ab, aber in der Regel reicht es für bis zu einer Minute. Daher müssen Nebelschirme, die längere Zeit aufrechterhalten werden sollen, durch konstanten Beschuss verstärkt werden. Nebelgranaten sind bei Offensivoperationen sehr nützlich, denn gut platzierte Rauchschirme können die Sicht sowie gezieltes Feindfeuer stark behindern oder sogar verhindern, und es so Ihren Truppen erlauben, ansonsten gefährliche Passagen mit nur geringen Verlusten zu überbrücken.
Als letzter Verzweiflungsakt (wenn sonst keine Munition mehr vorhanden ist) können Rauchgranaten auch dazu benutzt werden auf ungepanzerte oder leicht gepanzerte Fahrzeuge zu schießen.

NÜTZLICHE GEFECHTSTAKTIKEN

• Ein Soldat kann hinter jedem Objekt in Deckung gehen, darunter auch befreundete oder beschädigte Fahrzeuge. Infanterie sucht selbständig hinter Hindernissen Deckung, oder in Gebäuden oder Gräben, wenn sich eine unmittelbare Bedrohung abzeichnet oder im Hinterhalt Modus.
• Ihre Soldaten und Fahrzeuge können Ihre Verluste minimieren, indem Sie Hügel und Täler als Deckung nutzen während Sie gegen den Feind vorrücken.
• Jeglicher Lärm oder Aktion kann die Position von Fahrzeugen oder Soldaten verraten. Ein Schuss gibt dem Feind eine bessere Chance den Schützen zu sichten, selbst wenn sich dieser in Deckung befindet.
• Wenn die gewählte Einheit den Feind hören kann (zum Beispiel Schussgeräusche oder Motorenlärm), dann erscheint das Feindsymbol in Klammern. Soldaten in geschlossenen Fahrzeugen können aufgrund ihrer eigenen lauten Motorengeräusche nichts hören. Icons von Einheiten, die nicht mehr in Sicht sind, werden ebenfalls in Klammern dargestellt für einige Sekunden bevor sie ganz verschwinden.
• Wenn eine befreundete Einheit einen Feind sichtet, dann teilt sie deren Position anderen Einheiten mit. Wenn eine Einheit einen Feind nicht direkt sehen kann, dann wird der Feindicon dieser Einheit halb transparent dargestellt.
• Soldaten mit einem hohen Fertigkeitswert für Spähen können selbst auf kurze Distanz unerkannt bleiben, wenn sie sich vorsichtig bewegen und nur sporadisch feuern. Ein Scharfschütze mit einem hohen Spähen Wert kann dem Feind viel Schaden beibringen wenn er sich in Deckung bewegt und seine Schussposition rechtzeitig wechselt.
• Wettereffekte können die Chance den Feind zu erkennen beeinflussen.
• Wenn Ihre Einheiten beschossen werden aber den Feind nicht sehen können, dann befehlen Sie Ihren Einheiten mit den besten Optiken in die Richtung zu blicken, aus der das Feuer kommt. Da Panzer oder Sturmgeschütz Schützen in der Regel über die beste Optik verfügen, aber mit stark eingeschränktem Sichtfeld, befehlen Sie ihnen in die Richtung zu blicken, aus der das Feuer kommt, indem Sie das Hauptgeschütz auswählen (Links-Klick zur Auswahl), und dann einen Verteidigung Befehl in die gewünschte Richtung ausgeben. Der Schütze wird seinen Turm drehen und in die entsprechende Richtung unter Benutzung seines optischen Visiers schauen.
• Offiziere besitzen Ferngläser, die ebenfalls bei der Sichtung des Feindes helfen können. Sie wechseln automatisch von Zeit zu Zeit zwischen dem Einsatz von Ferngläsern (mit Vergrößerung) und der Sichtung mit bloßem Auge (größerer Gesichtsfeldwinkel).

Einheiten vor dem Gefecht aufstellen

Wenn Sie Ihre Einheiten zu Beginn einer Mission aufstellen, dann achten Sie insbesondere auf Ihre Maschinengewehre und Befestigungsanlagen, dann Sie können ihre Stellung nicht mehr verlegen, wenn das Gefecht einmal angefangen hat. Halten Sie auch stets die Sicht- und Schussfelder Ihrer Einheiten im Blick. Wählen Sie jede Einheit einmal aus und machen Sie sich ein Bild von ihrem Sicht- und Schussfeld, und prüfen Sie die Sichtlinien. Sie können auch die Kamera an ein Geschütz anheften (Geschütz auswählen und Enter-Taste drücken). Dadurch können Sie noch besser das Schussfeld überblicken und Geländeformationen ausmachen, die die Sicht negativ beeinflussen. Versuchen Sie Ihre Geschütze auf einem rückwärtigen Hang eines Hügels oder einer Senke zu positionieren, um sie teilweise zu verstecken und es für den Feind schwieriger zu

machen, sie aus der Entfernung unter Beschuss nehmen zu können. Stellen Sie Ihre Anführer in der Nähe Ihrer Einheiten auf, dann werden sie eine positive Wirkung auf die Kampfmoral Ihrer Soldaten ausüben können.

Ziel Prioritäten

Sowohl bei der Verteidigung als auch im Angriff sollten Sie zunächst die wichtigsten feindlichen Soldaten ausschalten – Offiziere, Maschinengewehrschützen, Panzerabwehrschützen – und sich dann auf die am nächsten liegenden Ziele konzentrieren, bevor sich diese in Handgranatenreichweite befinden. Benutzen Sie gezieltes Feuer – befehlen Sie spezifische Zielpunkte, auf die konzentriert geschossen werden soll (Turm oder Kopf; Chassis oder Brust; Räder oder Beine). Sie können die Option Zeige Feind Typ im Spieloptionsmenü abschalten und alle feindlichen Soldaten werden mit dem gleichen Icon dargestellt.

Infanterie effektiv ausschalten

Beim Feuern von Sprenggranaten gegen Infanterie ist es eventuell besser, nicht einzelne Einheiten anzuvisieren, sondern stattdessen in den Boden davor zu feuern unter Benutzung des Befehls Sperrfeuer, und dann das Zielgebiet nach und nach zu verlagern. Auf diese Weise vergrößern Sie Ihre Chance mehrere feindliche Soldaten mit einem Treffer zu erwischen. Wenn Sie sich entschließen auf einen bestimmten Soldaten zu feuern, dann sollten Sie Ihren Zielpunkt etwas vorverlegen, um dorthin zu feuern wo sich der Soldat in einigen Sekunden befinden wird, und nicht wo er im Moment ist. Um Infanteriegruppen auszuschalten können Sie auch den Unterdrücken Modus einsetzen, während dessen der Zielpunkt zufällig um eine bestimmte Stelle verlegt wird, um automatisch einen größeren Zielbereich abzudecken.

Fahrzeuge effektiv ausschalten

Um feindliche Kampffahrzeuge effektiv zu zerstören sollten Sie das Feuer mehrerer Panzer, Selbstfahrlafetten und anderer Einheiten auf ein Ziel konzentrieren. Nachdem es zerstört wurde wählen Sie das nächste Ziel aus. Halten Sie die korrekte Munitionsbeladung stets im Blick. Das Feuern von Sprenggranaten auf schwer gepanzerte Fahrzeuge wird wenig anrichten, aber die gleiche Munition kann bei offenen Fahrzeugen sehr wohl die Mannschaft ausschalten.

Artilleriegeschütze verlegen

Sie können Geschütze auch ohne Zugfahrzeug bewegen, indem Sie der Mannschaft befehlen, das Geschütz zu schieben. Je schwerer das Geschütz desto langsamer wird die Mannschaft vorankommen. Daran sollten Sie stets denken und Geschütze nicht einfach aus Spaß verlegen. Artilleriegeschütze können Gräben nicht überqueren, sie müssen Sie um solche Hindernisse herumbewegen.

Artillerie effektiv einsetzen

Halten Sie immer einige Soldaten in der Nähe Ihrer Geschütze und schweren Maschinengewehre, damit sie getötete Mannschaftsmitglieder im Notfall ersetzen können, und um gegen Flankenangriffe zu schützen. Anders als Panzerkanonen können Artilleriegeschütze auch von Soldaten mit null Schütze Fertigkeit abgefeuert werden (aber sie sollten keine besonders guten Ergebnisse erwarten).

Sicht- und Schusslinien überprüfen

Wenn Ihre Kanone nicht auf einen feindlichen Panzer schiesst, dann sollten Sie ihre Feuer- und Sichtlinie überprüfen, und nach möglichen Hindernissen Ausschau halten. Prüfen Sie auch ob der vertikale Winkel nicht zu steil oder zu flach ist. Das kann man sehr gut erreichen indem man die Kamera an die Einheit andockt und dann in die gewünschte Feuerrichtung blickt. Oder Sie können das Symbol in der Nähe des Mauszeigers kontrollieren, während dieser über dem Ziel steht. Versuchen Sie auch ruhig andere Teile des Ziels anzuvisieren, z.B. den Geschützturm, wenn das feuernde Geschütz unterhalb des Ziels steht. Der Befehl auf den Turm zu feuern zwingt die Mannschaft den Zielpunkt nach oben zu verlegen, und das könnte schon ausreichen. Benutzen Sie diesen Trick vor allem im rauen Gelände.

Offiziere nicht vergessen

Ein Offizier kann in jedem Gefecht eine wichtige Rolle spielen. Denken Sie immer daran wenn Sie Schützengruppen zusammenstellen. Nicht nur Anfänger sondern auch mehr erfahrene Soldaten können unter schwerem Beschuss in Panik verfallen und weglaufen wenn sich kein Offizier in der Nähe befindet. Gleichzeitig sind in Panik verfallene Offiziere ein besonders schwerer Schlag für die Kampfmoral der eigenen Truppe. Der Offizier verfügt ebenfalls über Ferngläser, die er von Zeit zu Zeit einsetzt, und das macht ihn zu einem wichtigen Späher auf dem Schlachtfeld.

Gräben und Gebäude nutzen

Eingegrabene Infanterieeinheiten sind vor Kugeln und Splittern besser geschützt. Gebäude liefern ebenfalls guten Schutz, und Sie können Gewehre und Maschinengewehre aus den Fenstern und Türen abfeuern. Beachten Sie aber, dass die meisten MGs über ein niedriges Schussprofil verfügen und nur in einer Tür eingesetzt werden können.
Gebäude können durch Granatenbeschuss zerstört werden (aber kaum nur von MG Beschuss allein). Ein zusammenstürzendes Gebäude wird in der Regel jedermann im Gebäude begraben.

Jagdflugzeuge effektiv einsetzen

Nachdem Sie Jagdflugzeuge zur Unterstützung beordert haben kann es etwas dauern, bis diese auch tatsächlich eintreffen. Die Zeit könnte sogar ausreichen, dass feindliche Bomber und Jagdbomber Ihre Truppen angreifen und sich wieder zurückziehen könnten. Daher sollten Sie Ihre Jäger im Voraus schon bestellen, sobald Sie die ersten Motorengeräusche feindlicher Flieger hören. Sie könnten sogar eine Flugstaffel "nur für den Fall" anfordern, wenn Sie über besonders viel Luftunterstützung in einem Gefecht verfügen.

Feindliche Waffen und Munition aufsammeln

Sammeln Sie Waffen von gefallenen Soldaten ein: leichte Maschinengewehre, Panzerbüchsen usw. Bewegen Sie dazu einen Soldaten in die Nähe eines Gefallenen, klicken Sie auf das Pistolen Icon neben der Haupt Infoleiste und wählen Sie die Gegenstände aus, die Sie aufnehmen oder ablegen möchten. Soldaten können auch angewiesen werden, die besten Waffen und entsprechende Munition automatisch aufzusammeln. Diese Einstellung können Sie deaktivieren, indem Sie den Button rechts unten in der Befehlsleiste klicken.

Feindliche Ausrüstung und Waffen einsetzen

Erbeutete feindliche Ausrüstung und Waffen können nicht repariert oder aufmunitioniert werden. Soldaten behalten solche Trophäen auch nach einem Gefecht, könnten aber nicht ausreichend Munition haben beim Beginn der nächsten Mission.

MULTIPLAYER SPIEL

Spielverlauf

Theatre of War 2: Afrika 1943 unterstützt Multiplayer Spiele über eine Client/Server LAN und das Internet mit bis zu 8 Spielern. Eine statische IP Adresse wird benötigt um einen Spielserver zu hosten, denn dieser muss vom Internet aus erreichbar sein.

Zunächst erstellt ein Spieler einen Spielserver. Danach gelangt er zum Multiplayer Gefechtsauswahl Schirm und wartet, dass andere Spieler eine Verbindung aufbauen. Die anderen Spieler gelangen ebenfalls zum gleichen Schirm nachdem Sie mit dem Server verbunden sind. Multiplayer Gefechte werden in der Regel zwischen mehreren Seiten ausgetragen, z.B. Deutschen, Amerikanern, Briten. Spieler können Ihre Armeenummer auswählen, die auch die Seite festlegt, für die Sie kämpfen werden, und die Einheiten für das Gefecht aus der verfügbaren Liste mit Hilfe von Befehlspunkten kaufen (oder die voreingestellte Einheitenauswahl verwenden). Eine Allianz besteht aus einem oder mehreren Spielern, die untereinander befreundet sind.

Wenn Spieler Mitglied einer Allianz sind, dann greifen sich ihre Einheiten untereinander nicht an, wohl aber die Truppen anderer Allianzen. Während des Gefechts kann ein Allianzmitglied sowohl seine eigenen Truppen als auch die anderer Allianzmitglieder sehen, sowie deren Kampfaktionen. Allianzen sind immer untereinander verfeindet. Wenn mehr als ein Spieler Mitglied einer Allianz ist dann werden die Befehlspunkte zwischen den Spielern verteilt.. Nur der Host-Spieler kann eine Gefechtskarte auswählen und das Spiel starten.

Während des Spiels kann jeder Spielet (außer dem Host) sich ausloggen. Die verbleibenden Spieler setzen das Spiel fort. Nach dem Ausloggen kann ein Spieler sich nicht mehr in den aktiven Server einloggen um die Kontrolle über seine Truppen wiederzuerlangen. Aber seine Truppen verbleiben im Spiel und nehmen aus eigenem Antrieb an dem Kampf weiter teil; theoretisch kann also ein Spieler, der die Verbindung unterbrochen hatte, selbst gewinnen.

Wenn der Host sich entschließt, die Verbindung abzubrechen, dann endet das Spiel und alle Spieler werden zum Startmenü gekickt.

Jedes Multiplayer Gefecht verfügt über eine kurze Beschreibung. Doch bei manchen Gefechten können unerwartete Überraschungen auftauchen, z.B. verlassene Fahrzeuge, die erbeutet und benutzt werden können, usw.
Wenn eine Allianz gewonnen hat, dann gelten alle Mitglieder als Sieger, einschließlich der Spieler, die alle ihre Einheiten verloren haben mögen.

Multiplayer Spiel Menü

Spieler Alias: Der Alias ist Ihre Identifikation in einem Multiplayer Spiel.

LAN

Hier können Sie eine Liste der in Ihrem „Local Area Network (LAN)" verfügbaren Server sehen. Diese Liste wird regelmäßig erneuert.
Die Server Liste beinhaltet folgende Spalten:
• Server Name – Titel der Multiplayer Spiele.
• Karte – Titel der Karten, die aktuell auf den Servern ausgewählt sind.
• Spieler – die erste Zahl zeigt die aktuell eingeloggten Spieler.
• Version – die gespielte Version von Theatre of War 2: Afrika 1943. Sie können sich nur bei Server einloggen, die über die gleiche Spielversion verfügen wie Sie.
• Ping – die Verbindungszeit zum Server in Millisekunden. Je höher dieser Wert ist, desto langsamer ist die Verbindung.

Manche Server können nicht verfügbar oder grau dargestellt sein. Das bedeutet, dass Sie diesem Server aus irgendeinem Grund nicht beitreten können. Beispiele:
• Ihre Spielversion unterscheidet sich von der Version des Servers;
• dieser Server verfügt bereits über die maximale Anzahl eingeloggter Spieler;
• Ihre Verbindung zu diesem Server wurde unterbrochen und die Verbindungsabbau Zeit ist noch nicht verstrichen (siehe unten).

Um einem Server beizutreten, wählen Sie in aus der Liste aus, und klicken dann auf Verbinden. Oder Sie können auch auf den entsprechenden Server Namen doppelklicken. Wenn Sie einen neuen Server erstellen möchten in Ihrem LAN, dann klicken Sie auf „Spiel erstellen" (s. u.).

Internet

Dieser Bereicht funktioniert ähnlich wie der LAN Bereich. Sie können hier einem Server beitreten oder Ihren eigenen erstellen (siehe unten). Die Spiele-Liste wird regelmäßig erneuert. Wenn Sie ein Internet Multiplayer Spiel starten dann kann es von Spielern auf der ganzen Welt gesehen werden, und jeder kann sich bei Ihrem Server einloggen.

Direkte IP Verbindung

Hier können Sie Ihren Server Netzwerknamen oder die IP Adresse eingeben, sowie ein Passwort (falls gewünscht), das zur direkten Verbindung mit dem Server benötigt wird (z.B. wenn Sie die IP Adresse des Host kennen).

Spiel erstellen

Sowohl LAN als auch Internet Multiplayer Spiele werden in dem Bereich „Spiel erstellen" gestartet.

Geben Sie einen Namen für das Spiel ein und wählen Sie die Anzahl der Spieler aus. Sie können auch ein Serverpasswort festlegen. In diesem Fall werden alle Spieler, die sich mit dem Server verbinden wollen, zunächst dieses Passwort eingeben müssen.

GEFECHT AUSWÄHLEN AUF SERVER UND CLIENT

Nachdem Sie ein Multiplayer-Spiel neu gestartet haben oder einem bestehenden beigetreten sind, erscheint der Gefechtsauswahl Bildschirm.

Dieser Schirm besteht aus den folgenden Elementen:
- Spielerliste (unten links);
- Chat Fenster (unten rechts);
- Gefechtsliste (oben links);
- Missionskarte, die mögliche Armee Startpunkte mit blauen Markierungen anzeigt (Mitte oben);
- Missionsbeschreibung (oben rechts);
- Spieltyp Auswahl, Befehlspunkte Zählerstand und Zeit Limit Auswahl (oben rechts).

Auf dem Gefechtsauswahl Schirm können Spieler die Seite (festgelegt durch die Armee Nummer) auswählen und den Gefechtsaufstellung Bildschirm öffnen, um Einheiten auszusuchen (optional). Nur der Server (Host) Spieler kann auswählen welches Gefecht gespielt wird. Für manche Gefechte kann der Server auch ein Zeitlimit festlegen, oder dieses ausschalten.
Je nach dem gewählten Missionstyp wird durch die Wahl der Armee auch die Startposition auf der Karte festgelegt. Das geschieht zum Beispiel dann wenn die Missionsbefehle andeuten, dass die Armee seine Position verteidigen muss. Beachten Sie, dass die Auswahl eines Spieltyps einschränkt, welche Gefechte zum Spielen ausgewählt werden können. Ausserdem können keine Gefechte ausgewählt werden mit einer geringeren Maximalen Spieler Anzahl (wie in der Gefechtsliste aufgeführt) als die Anzahl der Spieler, die bei der Erstellung des Servers festgelegt worden ist.
Die verfügbaren Startpositionen für Armeen werden durch blaue Marker auf der Karte angezeigt, wenn Sie den Mauszeiger über den Alias eines Spielers in der Liste bewegen. Rote Marker auf der Karte zeigen die Startzonen der Feinde (relativ zu diesem Spieler).

Auf welcher Seite der Spieler spielt hängt von der gewählten Armee ab und wird durch eine entsprechende Fahne angezeigt. Alllierte (Britische und US Armeen) sind immer in der gleichen Allianz und sind immer verfeindet mit Armeen der Achse (bestehend aus Deutschen und Italienischen Einheiten).
Nachdem ein Spieler seine Armee ausgesucht hat kann er auf Fertig klicken, oder seine Armeeaufstellung zunächst erstmal weiter bearbeiten, durch Klicken auf den Button **Gefechtsaufstellung**. Beachten Sie, dass die Befehlspunkte für eine Allianz zwischen allen Spielern aufgeteilt werden, die dazu gehören (wenn es mehr als einer ist).

Zu Beginn ist der Gefecht Starten Button für den Host Spieler deaktiviert. Er wird dann aktiviert wenn alle Client Spieler auf Fertig geklickt hatten (sie haben keinen Button Gefecht Starten). Der Host Spieler startet das gewählte Gefecht durch klicken auf Gefecht Starten.
In manchen Multiplayer Missionen, in der Regel vom Typ Angriff-Verteidigung, können die verteidigenden Spieler ihre Einheiten während der Aufstellphase platzieren, ganz wie im Einzelspieler Spiel. Das Spiel startet nachdem alle Spieler den Button "Weiter" am oberen Bildschirmrand angeklickt haben.

NEUE GEFECHTE UND KARTEN ERSTELLEN

Selbst wenn Sie die Kampagnen beendet haben, ist das Spiel noch lange nicht vorbei. Sie können völlig neue Gefechte sehr schnell in dem Gefechtsgenerator kreieren, oder auch aufwändigere Missionen in dem voll ausgestatteten Gefechtseditor.

Sie können auch völlig neue Karten mit dem Karten Bauer erschaffen.

Sie können diese Anwendungen starten und ihre Anleitungen durchlesen, indem Sie sie aus der Programm-Startgruppe aufrufen, oder indem Sie das Installationsverzeichnis des Spiels auf Ihrer Festplatte öffnen.

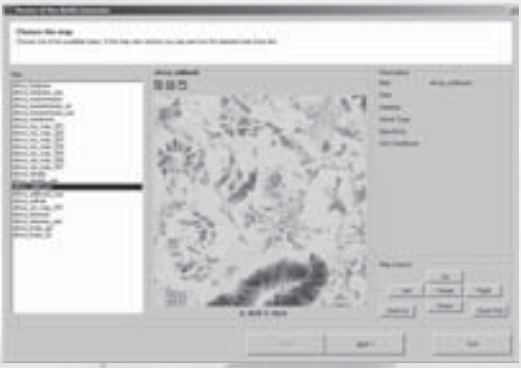
Gefechts-Generator

Der Gefechts-Generator ist ein separates Werkzeug, mit dem neue Einzelspieler Missionen ganz schnell und in nur ein paar wenigen Schritten erstellt werden können. Man benötigt kein spezieller technisches Knowhow, sie müssen nur die gewünschte Mission auswählen und die Einheiten Parameter mit Hilfe des Wizards festlegen.

Sie können den Gefechts-Generator mit Hilfe der entsprechenden Verknüpfung in der "**Theatre of War 2**" Programmgruppe im Start Menü aufrufen, oder per Doppelklick auf die Exe-Datei executable im Installationsverzeichnis des Spiels (die Exe-Datei heisst: MissionGen.exe).

Nach dem Starten des Programm kann es einige Minuten dauern bis die verfügbaren Karten geladen werden. Danach sehen Sie den ersten Wizard Schirm – Karten Auswahl.

Karten auswählen



Es funktioniert ganz einfach und intuitiv. Geben Sie einen Missionsnamen im Namensfeld ein, und wählen Sie eine Karte aus der Kartenliste darunter aus. Die Karte wird in der Bildschirmmitte angezeigt, und so können Sie sicherstellen, dass sie Ihren Anforderungen genügt.

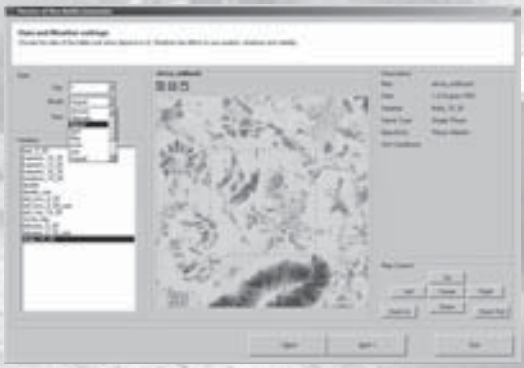
Sie können zwischen verschiedenen Ansichtsmodi umschalten mit Hilfe der Werkzeugleiste. Die zusätzlichen Ansichtsmodi sind: Höhenkarte (erster Button links; die höher gelegenen Kartenbereiche werden in rot angezeigt, die niedrigeren in weiß oder sogar blau), Höhenlinien (zweiter Button von links; die Höhenlinien stehen für jeweils 10 Meter Höhenunterschied), statische Objekte (dritter Button statische Objekte wie Häuser, Gräben und Bäume). Sie können mehrere Ansichtmodi gleichzeitig aktivieren, oder sogar alle zusammen.

Rechts von dem Karten-Vorschaufenster befindet sich die Infoleiste, die mit jedem weiteren Schritt des Wizards zusätzliche Details über die Mission, die Sie gerade erstellen, anzeigt. Im Moment sehen Sie lediglich den gewählten Kartennamen, denn Sie befinden sich aktuell beim ersten Schritt.
Die Karten-Navigation Buttons befinden sich rechts unten: Hoch, Runter, Mitte, Links, Rechts, Zoom Ein und Zoom Aus. Sie können sie dazu benutzen, jeden Kartenabschnitt im Detail zu untersuchen. Sie können auch die verschiedenen Ansichtsmodi und Pfeilbuttons auf Ihrer Tastatur und dem Ziffernblock benutzen. Zum Ein- und Auszoomen, drücken Sie"+" oder "-" auf dem Ziffernblock oder Benutzen Sie das Mausrad.
Nachdem Sie die gewünschte Karte ausgesucht haben, klicken Sie auf den „Weiter" Button um zum nächsten Schritt zu gelangen.

Spielbare Zone anpassen

Die detaillierte Zone auf jeder Spielkarte ist 2x2 km groß. Sie können theoretisch die gesamte Zone spielbar machen, aber das ist normalerweise gar nicht nötig, und eine kleinere Zone reicht meist völlig aus.
Sie können links eine der vorgegebenen Standardgrößen für Spielzonen aussuchen, oder die Dimension und Koordinaten völlig frei festlegen. Sie können auch die Grenzen der spielbaren Zone sowie die gesamte Zone selbst mit Hilfe der Maus verschieben.
Nachdem Sie die gewünschte Lage der Spielzonengrenzen festgelegt haben, klicken Sie auf Weiter um zum nächsten Schritt des Wizards zu gelangen.

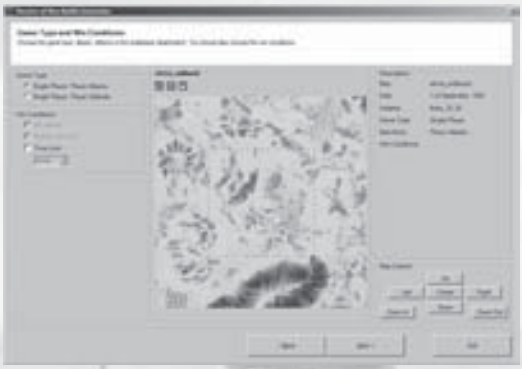
Datum-, Zeit- und Wetter-Einstellungen anpassen



Dieser Schritt erlaubt es, das Datum und die Wetterbedingungen für des Gefecht festzulegen. Wetter kann auf verschiedene Weise die Sichtverhältnisse während des Gefechts beeinflussen. Wählen Sie kein Winterdatum für eine Sommerkarte und umgekehrt – das wird seltsam aussehen.

Klicken Sie auf Weiter um zum nächsten Schritt zu gelangen.

Spiel Typ und Siegesbedingungen festlegen



Sie können in diesem Schritt die Hauptmissionsparameter festlegen, darunter den Missionstyp und die Siegesbedingungen. Die folgenden Missionstypen stehen zur Auswahl:

Einzelspieler: Spieler greift an
Zwei Armeen (Seiten) treten gegeneinander an – die Spieler Armee (immer Armee 1) und die Computer Armee (Armee 2). Der Computer Spieler wird seine Aufstellzone verteidigen, während der Spieler den Computer vernichten muss um zu siegen. Verschiedene Luft und Artillerieverstärkungen können eingesetzt werden.

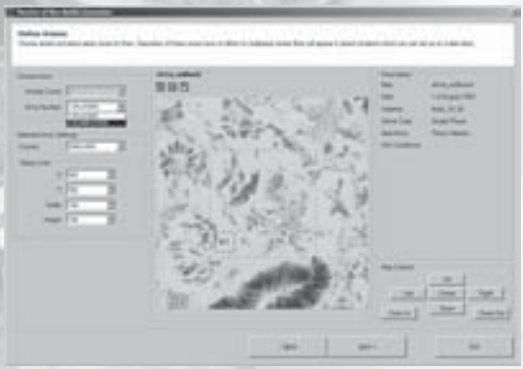
Einzelspieler: Spieler verteidigt
Ähnlich wie beim ersten Missionstyp gibt es zwei gegnerische Armeen, ab der Spieler (Armee 1) muss seine Aufstellzone verteidigen, während die vom Computer kontrollierten Streitkräfte angreifen.

Verschiedene Siegesbedingungen können ebenfalls konfiguriert werden, darunter:

Zeit Limit
Das Spiel endet nach einer bestimmten Zeit automatisch. Der oder die verteidigende(n) Spieler gewinnen, wenn ihre Truppen vor Ablauf der Zeit nicht zerstört worden sind. In einem Deathmatch Spiel gewinnt der Spieler mit der größten Zeit eliminierter Feinde.

Klicken Sie auf Weiter um zum nächsten Schritt des Wizards zu gelangen.

Armeen und ihre Aufstellzonen festlegen



Wenn Sie im vorigen Schritt einen Einzelspieler Missionstyp ausgesucht haben, dann ist die maximale Anzahl an Spielarmeen automatisch 2. Ihre Armee ist immer Armee 1, und der Computer befehligt Armee 2 – Sie können die Nationalität aus der Liste aussuchen (USA, UK, Deutschland oder Italien). Nachdem Sie die Nationalität festgelegt haben, bewegen Sie die Aufstellzone für die gewählte Armee an die gewünschte Stelle und modifizieren Sie ihre Grösse mit Hilfe der Maus, oder den Koordination auf der linken Seite (der Spieler wird seine Truppen vor Gefechtsbeginn innerhalb der Aufstellzone bewegen können – das ist die rechteckige Zone die zu Beginn einer Mission während der Aufstellphase erscheint). Die feindliche Aufstellzone markiert auch gleichzeitig die Gegend, die er verteidigen wird, wenn der Missionstyp auf Einzelspieler, Spieler Angriff gesetzt ist.

Klicken Sie auf Weiter um zum nächsten Schritt des Wizards zu gelangen.

Artillerie und Luftunterstützung festlegen

Wählen Sie die Artillerie- und Luft-Unterstützung aus, und legen Sie ihre Anfangsstellungen fest sowie die Verzögerung, bevor Flugzeuge starten (oder die Artillerie feuert). Es stehen stets 5 Rufe (Schläge/Anflüge) pro Unterstützungstyp zur Verfügung. Bitte bachten Sie, dann abgeschossene Flugzeuge bei nachfolgenden Anrufen nicht mehr erscheinen.

Wählen Sie aus der Liste eine Armee aus, und klicken Sie auf den „Hinzufügen" Button, und wählen Sie die Unterstützungsart, die Sie hinzufügen möchten. Sie können jeder Armee

mehrere Unterstützungsarten zuweisen, aber immer nur einen von jedem Typ (Mörser, Artillerie, Jagdbomber, Jäger und Bomber). Sie müssen die folgenden Paramater festlegen (passen Sie die Koordinaten an, indem Sie den Unterstützungs-Icon auf der Karte ziehen und bewegen):

• Typ - (verfügbar für diese Nationalität, Mörser, Artillerie, Aufklärer, Jagdbomber, Jäger, und Bomber). SO benutzt Großbritannien zum Beispiel A-20 Bomber während Deutschland Ju-87 Bomber einsetzt.
• X und Y Koordinaten – die Unterstützungsbatterie befindet sich hier, bzw. das ist die Stelle wo Flugzeuge in der Luft zum ersten Mal auftauchen. Sie sollten Artillerie ein paar Kilometer jenseits der Spielzone aufstellen, Mörser etwas näher, und Flugzeuge sollte auf einer Entfernung von 500m oder mehr von den Grenzen der Spielzone auftauchen.
• Verzögerung – die Zeit, die verstreicht zwischen dem Anruf eines Unterstützungselements und wenn die ersten Flugzeuge erscheinen bzw. der Artillerieschlag beginnt.
• Zeit – die Dauer der Unterstützung. Beachten Sie bitte, dass, falls dieser Wert zu kurz gesetzt wird, Flugzeuge unter Umständen nicht genügend Zeit haben werden, um über dem Schlachtfeld in Position zu gehen, woraufhin sie ihre Mission abbrechen und zur Basis zurückkehren werden.

Klicken Sie auf Weiter um zum nächsten Schritt des Wizards zu gelangen.

Einheiten auswählen und platzieren

Während dieses Schritts wählen und platzieren Sie für jede Armee die Einheiten aus.

Wählen Sie zunächst eine Armee aus der Liste. Wenn die Spielerarmee selektiert ist, dann können Sie auch die Anzahl an Punkten festlegen, die dem Spieler zur Verfügung stehen, um vor Beginn der Mission Verstärkungen zu kaufen. Der Spieler kann diese Punkte benutzen um Einheiten zu kaufen, die Sie als „Reserven" festlegen.
Als nächsten wählen Sie Ihre Einheiten für jede Armee aus. Klicken Sie auf „Hinzufügen" und wählen Sie die Einheiten Parameter aus der Liste aus (z.B. Artillerie, 6pdr Panzerabwehrkanone, Veteran und 3 Geschütze). Die Fertigkeitsstufen sind Novize ("N"), Regulär ("R"), Veteran ("V") und Elite ("E"). Sie können nur Einheiten der jeweiligen Nationalität auswählen (Sie haben die Nationalität jeder Armee in einem vorigen Schritt festgelegt, wie Sie sich erinnern).

Nachdem sie ausgewählt worden sind erscheinen die Einheiten in dem Vorschaufenster und Sie können Sie innerhalb der Aufstellzone ziehen und bewegen und auch rotieren, indem Sie mit der linken Maustaste zur Auswahl klicken, und dann mit rechts in die gewünschte Blickrichtung klicken.
Sie können auch mehrere Einheiten auswählen indem Sie einen Rechteck um sie herum ziehen (Drücken und halten Sie die linke Maustaste und bewegen Sie die Maus, um die Auswahlbox zu ziehen) und sie zusammen bewegen. Oder benutzen Sie die Steuerung auf dem Bildschirm um eine Formation aufzustellen, indem Sie die Anzahl der Objekte pro Linie, und die Entfernung zwischen den Objekten und Linien festlegen, und auf den „Formation" Button klicken. Das ist insbesondere bei Schützengruppen nützlich.

Wählen und platzieren Sie die Einheiten für jede Armee. Danach, klicken Sie auf den „Weiter" Button.

Gefechte speichern

Dies ist der letzte Schritt, bei dem Sie einen Verzeichnisnamen für die Missionsdateien festlegen, die Mission betiteln, und eine Missionsbeschreibung du Aufgaben für den Spieler aufschreiben müssen Nachdem das erledigt ist, wählen Sie eine der folgenden Aktionen:

1. **Speichern & Beenden**
Der Gefechts-Generator speichert Ihre neue Mission und schließt das Programm. Sie können das Spiel später neu starten, oder die Mission im Editor öffnen, um sie weiter zu bearbeiten.
2. **Speichern & Editor Starten**
Der Gefechts-Generator speichert die Missionsdatei und beendet das Programm. Der Missionseditor startet dann automatisch und lädt die neue Missionsdatei von selbst, so dass Sie sie weiter bearbeiten und aufpolieren können.
3. **Speichern & TOW2 Starten**
Nach dem Klick auf diesen Button wird Ihre neue Mission automatisch im Spiel geladen, und Sie können sie gleich spielen.
4. **Beenden**
Der Gefechts-Generator schließt aber die Missionsdatei wird NICHT gespeichert! Benutzung auf eigene Gefahr!
5. **Zurück**
Kehrt zum vorigen Schritt zurück.

Schlusswort

Wir hoffen, dass Sie viele interessante und erquickliche Missionen mit diesem Gefechtsgenerator erschaffen werden. Denken Sie aber daran, dass der Generator, Missionseditor und Karteneditor dazu gedacht sind, sich gegenseitig zu ergänzen, und zusammen zu arbeiten.

Wenn Sie den Gefechtsgenerator dazu benutzen, um schnell den allgemeinen Gefechtstyp zu erstellen, inklusive der Karte, Einheiten und Streitkräften, und dann weitere Feinheiten im Missionseditor vollenden, dann können Sie fast jede Gefechtssituation kreieren. So ist es zum Beispiel nur im Missionseditor möglich ein Gefecht zu erstellen, bei dem Verstärkungen mitten im Gefecht auftauchen.

CREDITS

PRODUZENT
David Filippov

PROJEKTLEITER
Oleg Bazarnov

ART DIRECTOR
Ilya Fofanov

HAUPT DESIGNER
Oleg Bazarnov

HAUPT PROGRAMMIERER
Roman Alexandrov

HAUPT ARTIST
Alexey Vakhrushev

PROGRAMMIERUNG
Mikhail Samsonov
Mikhail Volkov
Vladimir Derkachev
Evgeny Bugrov
Artem Khakhin
Igor Skripachev
Dmitry Gavrilenko
Rudolf Gejder

MISSIONS UND KARTEN DESIGN
Andrey Kislov
Alexander Chistyakov
Alexander Grachev
Vyacheslav Bulannikov
Alexey Vakhrushev

GRAFIK
Gennady Roginsky
Alexey Glinsky
Konstantin Loskutov
Andrey Maximov
Anton Ioilev
Andrey Vislavsky
Pavel Mitrofanov
Andrey Klimenko
Vladislav Krupinin
Maxim Bagdasarov
Evgeny Seregin
Georgiy Finogentov
Alexander Grachev

ANIMATION
Alexey Yaremchuk

Nikolay Kurakin
MOCAP.RU Studio

HISTORICHER BERATER
Ivan Sliva

AUDIO PRODUZENT
Sergey Nechitailo

TESTER
Alexander Shishov
Andrey Moshkov

Q&A
Andrey Dineev

DANKE FÜR DIE TEILNAHME AN BETA TESTS,
HILFE UND UNTERSTÜTZUNG
Igor Lyashenko
Georgy Shapiro
Ivan Sliva
Leonid Scheglov
Pavel Yuzhny
Tagir Ismagilov
Artur Valliulin
Igor Naumov

Roman Andrienko
Yuri Tarasyuk
Alexander Baryshnikov

LOKALISATION
Oleg Mironov
Alexander Grachev

PR UND MARKETING
Anatoly Subbotin
Alexey Pastushenko
Svetlana Tarasova
Anna Scheglova

BESONDEREN DANK AN
Den Grossen und Schrecklicken Yuri Miroshnikov der all das möglich gemacht hat.
Nikolay Baryshnikov für die Ideen und Battlefront.com.
Alexander Gurin für alles.
Den Jungs von Battlefront.com für die erfolgreiche Erstürmung der West Front.
Mikhail Svirin für sein Interesse.

Ein Tausend ehrliche Dankeschön an die Theatre of War Forum Community und alle Fans des Spiels.

DAS BATTLEFRONT TEAM
Charles Moylan
Steve Grammont
Dan Olding
Matt Faller
Fernando J. Carrera Buil
Cassio
Martin van Balkom

MORPHICON LIMITED

MANAGING DIRECTOR
Morris Hebecker

MARKETING & COMMUNICATION MANAGER
Nicole Straten

GRAPHIC DESIGN
workroom

PR MANAGEMENT PETER GAMES
Gärtner PR

© 2009 Morphicon Limited. Alle Rechte vorbehalten. Das Label Peter Games und dazu gehörige Logo sind Warenzeichen von Morphicon Ltd. Alle anderen Warenzeichen und Copyrights sind Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber.
© 2009 1C Company. Alle Rechte vorbehalten. Veröffentlich unter exklusiver Lizenz durch Battlefront.com, Inc.

LIZENZ- UND GARANTIEBEDINGUNGEN

§ 1 Geltungsbereich
(1) Diese Lizenz- und Garantiebedingungen stellen eine abschließende Vereinbarung zwischen Morphicon Limited („Morphicon"), mit Sitz in München, und dem Kunden über die Benutzung dieses Computer- / Videospiels („Spiel"), des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials sowie über die Haftung für etwaige Mängel dieser Gegenstände dar.
(2) Dritte, insbesondere Verkäufer, sind nicht befugt, Nutzungsgestattungen oder Garantieerklärungen irgendwelcher Art zu Lasten von Morphicon abzugeben.

§ 2 Urheberrechte und gewerbliche Schutzrechte
(1) Das Spiel ist zugleich audiovisuelle Darstellung und Computerprogramm („Programm") und unterliegt daher dem besonderen Schutz der §§ 6/9a ff. UrhG.
(2) Morphicon behält sich sämtliche an oder im Zusammenhang mit dem Spiel, dem Benutzerhandbuch sowie dem sonstigen Begleitmaterial begründeten Rechte vor. Sie bleibt insbesondere Inhaberin der urheber- und leistungsschutzrechtlichen Nutzungsrechte an den audiovisuellen Darstellungen des Spiels und an Teilen hieraus (wie z. B. Charakteren, Charakternamen, Handlungselementen, Dialogen, Szenen, Figuren, bildlichen Darstellungen und akustischen und musikalischen Elementen). Sie bleibt auch Inhaberin der Marken, Titel und sonstigen Kennzeichenrechte.

§ 3 Nutzungshandlungen, Beschädigung des Originaldatenträgers
(1) Der Kunde darf nur die für die private Benutzung des Spiels notwendigen Nutzungshandlungen vornehmen.
(2) Das Vervielfältigen des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials ist untersagt.
(3) Wird der Originaldatenträger beschädigt oder in sonstiger Weise unbrauchbar, so kann der Kunde die Rechte des § 13 Abs. 3 geltend machen bzw. – wenn dessen Voraussetzungen nicht vorliegen – gegen Einsendung des Originaldatenträgers bei Morphicon eine Ersatzkopie anfordern. Der Kunde hat hierfür eine Kostenpauschale in Höhe von 10,- € zu entrichten. Das Verfahren zum Erwerb der Ersatzkopie ist im Benutzerhandbuch unter dem Punkt „Defekte Disks" genauer beschrieben.

§ 4 Mehrfachnutzungen und Netzwerkeinsatz
(1) Der Kunde darf das gelieferte Spiel auf jeder ihm zur Verfügung stehenden Hardware einsetzen. Wechselt der Kunde jedoch die Hardware, muss er das Spiel von der bisher verwendeten Hardware löschen. Ein zeitgleiches Einspeichern, Vorrätighalten oder Benutzen auf mehr als nur einer Hardware ist unzulässig.
(2) Der Einsatz des überlassenen Spiels innerhalb eines Netzwerkes oder eines sonstigen Mehrstationen-Rechensystems ist unzulässig, sofern damit die Möglichkeit zeitgleicher Mehrfachnutzungen des Spiels geschaffen wird., es sei denn der Kunde erwirbt eine gesonderte Netzwerklizenz.

§ 5 Dekompilierung und Programmänderung
(1) Die Rückübersetzung des im Spiel enthaltenen Programmcodes in andere Codeformen (Dekompilierung) sowie sonstige Arten der Rückerschließung der verschiedenen Herstellungsstufen des Programms (Reverse-Engineering) sind unzulässig.

(2) Die Entfernung des Kopierschutzes ist unzulässig. Nur wenn der Kopierschutz die störungsfreie Spielnutzung beeinträchtigt oder verhindert und bzw. Morphicon trotz einer entsprechenden Mitteilung des Kunden unter genauer Beschreibung der aufgetretenen Störung die Störung nicht innerhalb von vier Wochen beseitigen kann oder will, darf der Kopierschutz zur Sicherstellung der Funktionsfähigkeit des Spiels entfernt werden. Für die Beeinträchtigung oder Verhinderung störungsfreier Benutzbarkeit durch den Kopierschutz trägt der Kunde die Beweislast. Die besondere Informationspflicht des Kunden nach § 11 der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingung ist zu beachten.
(3) Urhebervermerke, Seriennummern sowie sonstige der Spielidentifikation dienende Merkmale dürfen auf keinen Fall entfernt oder verändert werden.

§ 6 Spieländerungen

(1) Es ist dem Kunden gestattet, unter Verwendung des Spiels, des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials, insbesondere unter Verwendung des Level Editor, neue Levels, Add-on-Pakete oder andere, auf dem Spiel beruhende Produkte (gemeinsam „Spieländerung" genannt) herzustellen und zu verbreiten, wenn er dabei folgende Bedingungen beachtet: (a) die Spieländerungen müssen, um spielfähig zu sein, einer legal erworbenen Originalversion des Spiels bedürfen; (b) sie dürfen keine in irgendeiner Weise geänderte Spielausführungsdatei enthalten; (c) sie dürfen weder die Rechte Dritter (z. B. Urheber-, Persönlichkeits- oder Kennzeichenrechte) noch gesetzliche Bestimmungen (z. B. Jugendschutzgesetze) verletzen; (d) die Nutzung und der Vertrieb der Spieländerungen muss unentgeltlich erfolgen, d.h. weder der Kunde noch ein Dritter darf in irgendeiner Weise von der Nutzung oder dem Vertrieb der Spieländerungen finanziell profitieren; (e) für den Level Editor und andere Entwicklungstools wird kein Support nach § 13 gewährt. Morphicon befürwortet die nicht-kommerzielle Verbreitung von qualitativ hochwertigen Spieländerungen.
(2) Mit Zustimmung von Morphicon, d.h. aufgrund einer gesonderten, schriftlichen Lizenzvereinbarung zwischen Morphicon und dem Kunden, darf der Kunde die Spieländerungen kommerziell vertreiben.

§ 7 Nicht gestattete Nutzungshandlungen

(1) Sofern dies durch diese Lizenz- und Garantiebedingungen oder das Gesetz nicht ausdrücklich gestattet ist, ist der Kunde nicht berechtigt, das Spiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile (z. B. Charaktere, Figuren, Dialoge oder sonstige Elemente) hieraus zu vervielfältigen, zu verändern, zu verbreiten (insbesondere zu vermieten oder zu verleihen) oder öffentlich wiederzugeben. Insbesondere ist es dem Kunden nicht gestattet, das Spie, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile hieraus über das Internet oder ein vergleichbares Netz zum Abruf zugänglich zu machen oder an eine andere Person (z. B. über E-Mail oder über einen Internet-Dateidienst wie FTP oder Peer-to-Peer) zu übertragen.
(2) Grundsätzlich stellt jede nicht nach diesen Lizenz- und Garantiebedingungen oder das Gesetz gestattete Vervielfältigung, Verbreitung (insbesondere über das Internet oder vergleichbare Netze) oder öffentliche Wiedergabe des Spiels, des Benutzerhandbuchs oder des sonstigen Begleitmaterials eine Urheberrechtsverletzung dar, die von Morphicon zivil- oder gegebenenfalls auch strafrechtlich verfolgt wird.

§ 8 Weiterveräußerung
(1) Der Kunde darf das Spiel einschließlich des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials auf Dauer an Dritte veräußern oder verschenken, vorausgesetzt der erwerbende Dritte erklärt sich mit der Weitergeltung der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen auch ihm gegenüber einverstanden. Infolge der Weitergabe erlischt das Recht des alten Kunden zur Spielnutzung.
(2) Der Kunde darf das Spiel nicht an Dritte veräußern, wenn der begründete Verdacht besteht, der Dritte werde diese Lizenz- und Garantiebedingungen verletzen, insbesondere unerlaubte Vervielfältigungen herstellen.

§ 9 Gewährleistung
Es gelten die gesetzlichen Gewährleistungsvorschriften. Eine weitergehende Gewährleistung oder Garantie besteht nicht. Morphicon übernimmt insbesondere keine Gewähr oder Garantie dafür, dass das Spiel den Anforderungen oder Zwecken des Kunden genügt.

§ 10 Support
Der von Morphicon gewährte Support ergibt sich aus dem Benutzerhandbuch und dem sonstigen Begleitmaterial.

§ 11 Informationspflichten
Das der Kunde nach § 4 Abs. 2 der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen den Kopierschutz oder sonstige Schutzroutinen entfernen, muss er die Vornahme der entsprechenden Programmänderung Morphicon schriftlich anzeigen. Die Mitteilung muss eine möglichst genaue Beschreibung der Störungssymptome, der vermuteten Störungsursache sowie insbesondere eine eingehende Beschreibung der vorgenommen Programmänderung umfassen.

§ 12 Vertragslaufzeit
Die Nutzungsgestattung endet automatisch, wenn der Kunde diese Lizenz- und Garantiebedingungen verletzt.

§ 13 Schlussbestimmungen
(1) Auf sämtliche Recht und Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen Morphicon und dem Kunden findet das Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss der UN-Kaufrechts und des Kollisionsrechts Anwendung.
(2) Gerichtsstand für sämtliche Streitigkeiten aus oder im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen Morphicon und dem Kunden ist – soweit der Kunde Kaufmann im Sinne des Handelsgesetzbuches ist oder keinen allgemeinen Gerichtsstand im Inland hat – der Geschäftssitz von Morphicon. Morphicon ist jedoch berechtigt, den Kunden auch an seinem allgemeinen Gerichtsstand zu verklagen.
(3) Erfüllungsort für sämtliche Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen dem Kunden - soweit dieser Kaufmann im Sinne des Handelsgesetzbuches ist – und Morphicon ist der Geschäftssitz von Morphicon.

81

SUPPORT

Sollten Sie technische oder spielerische Schwierigkeiten haben bieten wir Ihnen wie folgt Hilfe an.

TELEFON-SUPPORT

Schnelle technische Hilfe bietet Ihnen unsere Technische Hotline, die Ihnen Mo.-So. (inkl. Feiertage) von 8.00 – 22.00 Uhr zur Verfügung steht.

Wahlen Sie hierfür bitte:
Tel.: 0900 – 1 466 582 (0,69 € pro Minute aus dem deutschen Festnetz)

HELPLINE

Hier gibt es Lösungs- und Spielhinweise, erreichbar Mo.-So. (inkl. Feiertage) von 8.00 – 24.00 Uhr.

Wählen Sie hierfür bitte:
Tel.: 0900 – 1 463 676 (1,86 € pro Minute aus dem deutschen Festnetz)

Jugendliche unter 18 Jahren dürfen nur mit Erlaubnis ihrer Eltern anrufen. Bevor Sie den Support in Anspruch nehmen, lesen Sie bitte das Handbuch und die Hilfedateien im Spiel (z. B. Readme Files). Bereiten Sie bitte eine ausführliche Datensammlung vor, in der Sie ihr Computersystem und Ihr genaues Problem beschreiben. Das wird es uns ermöglichen, Ihnen schneller und effizienter Hilfe zu leisten.

DEFEKTE DISKS

Bei beschädigten oder stark zerkratzten Spiel-Disks können wir Ihnen helfen!

Gegen eine Aufwandpauschale von 10 Euro (15 Euro für Kunden in Österreich und der Schweiz aufgrund höherer Portokosten) tauschen wir auch bei Selbstverschulden das defekte (in Originalverpackung) eingesandte Spiel aus. Dies geschieht folgendermaßen:

• Schicken Sie uns das komplette Spiel (inkl. Verpackung und Handbuch) ausreichend frankiert nebst Anschreiben mit Ihren persönlichen Daten (Name, Anschrift, E-Mail Adresse und Telefonnummer) an:

MORPHICON Limited
CD-Tausch
Lindwurmstr. 88
80337 München

Bitte beachten Sie: Wir können keine Haftung oder Gewährleistung für von der Post verlorene Sendungen übernehmen! Wir empfehlen daher dringend den Versand zumindest als Einwurfeinschreiben. Alle anderen Sendungsarten können so gut wie nie wiedergefunden werden.

• Wir werden Sie umgehend nach Erhalt des Spiels kontaktieren und Ihnen mitteilen, ob wir das Spiel austauschen können.

• Nach unserer Bestätigung überweisen Sie bitte innerhalb von 10 Tagen die Aufwandsentschädigung in entsprechender Höhe unter Angabe Ihres Namens und des Spieletitels im Verwendungszweck auf folgendes Konto:

Empfänger:	Morphicon Limited
Bank:	Deutsche Bank AG
BLZ:	700 700 24
Konto:	396 11 33 01
Betreff:	CD-Tausch / Spielname

Kunden aus der Schweiz und Österreich müssen noch die folgenden Angaben auf dem Überweisungsträger machen:

IBAN: DE47700700240396113300
SWIFT-Code: DEUTDEDBMUC

• Nach dem Geldeingang und Erhalt der Ware werden wir Ihnen ein vollwertiges Ersatzexemplar Ihres Spiels zusenden.

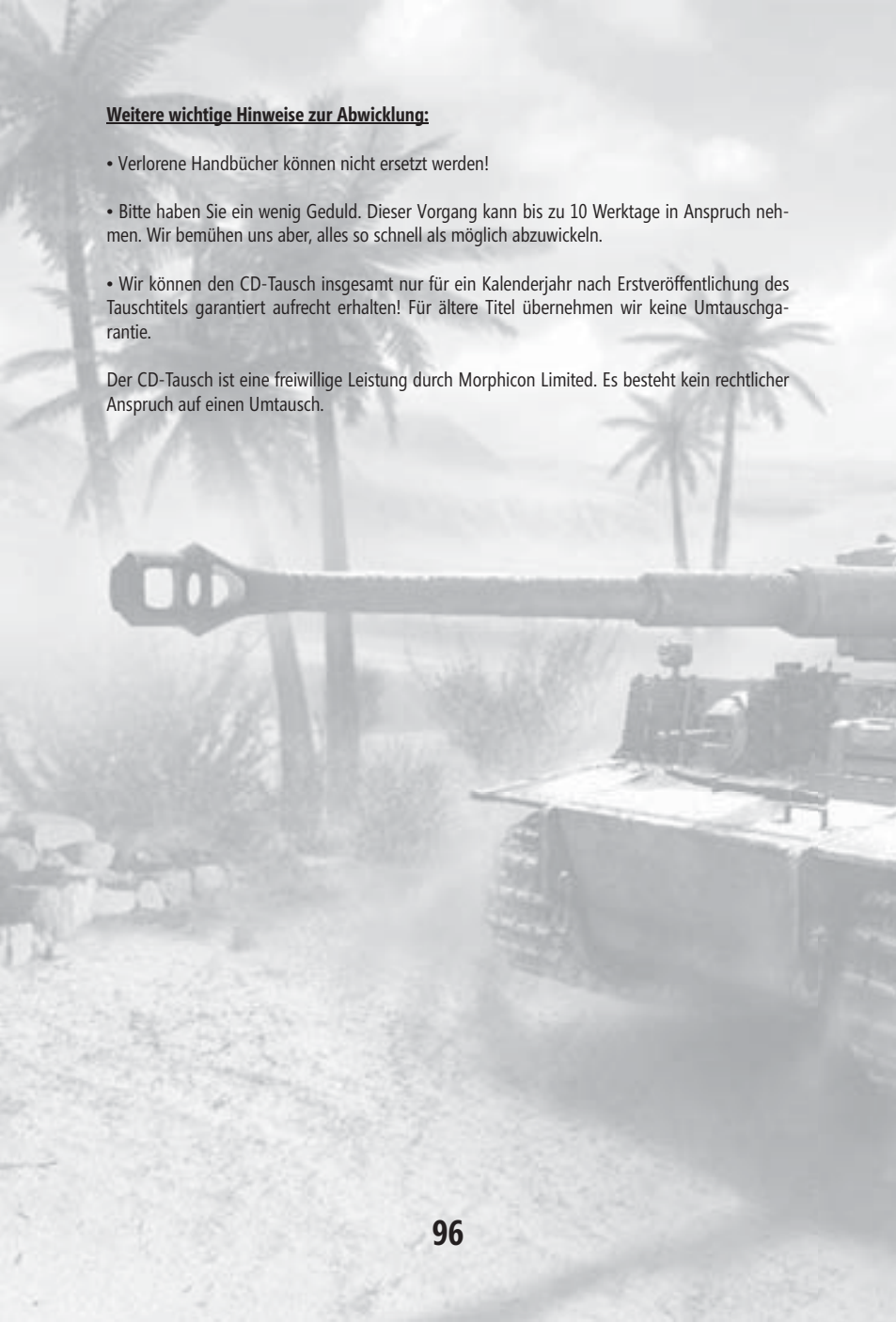
Weitere wichtige Hinweise zur Abwicklung:

• Verlorene Handbücher können nicht ersetzt werden!

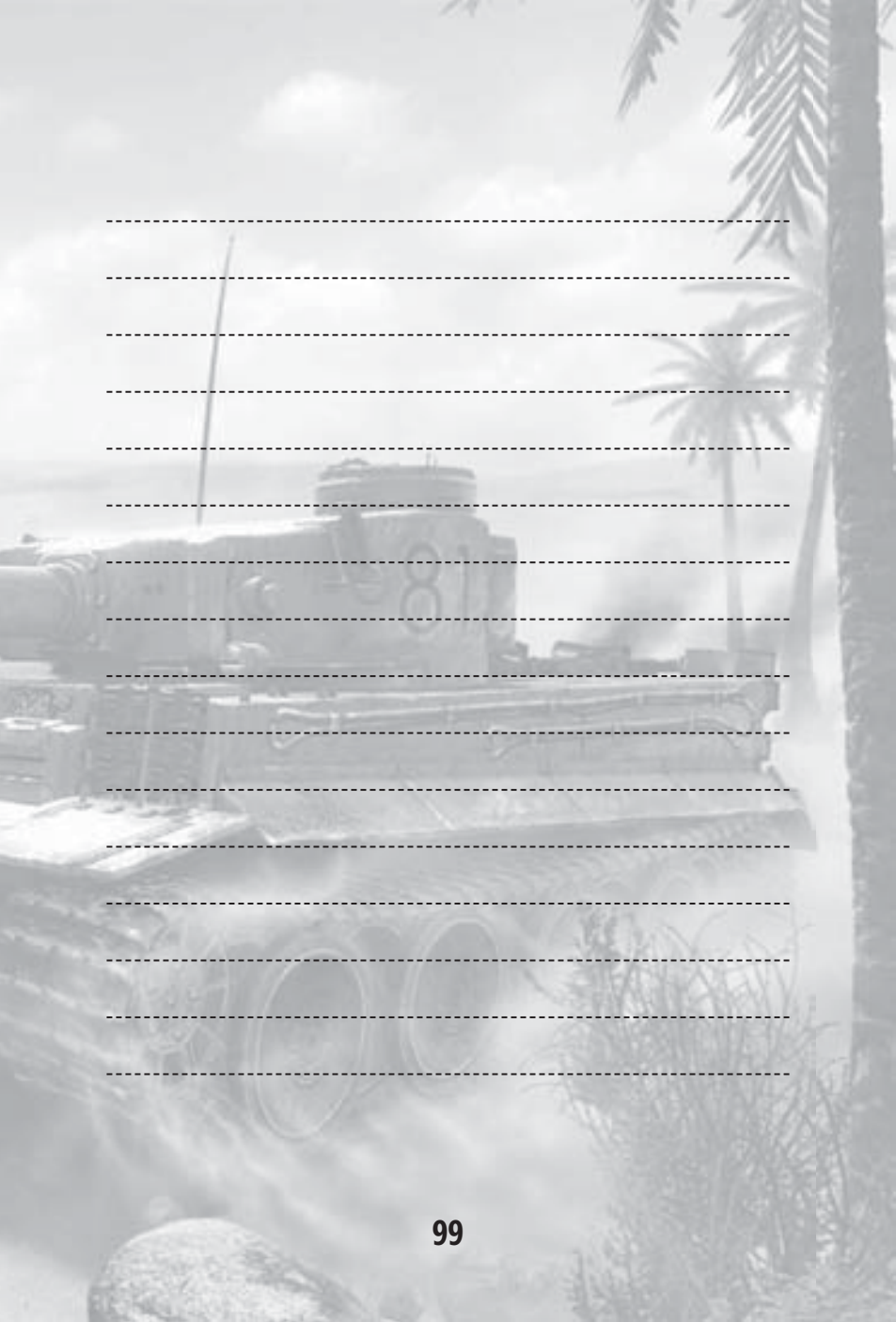
• Bitte haben Sie ein wenig Geduld. Dieser Vorgang kann bis zu 10 Werktage in Anspruch nehmen. Wir bemühen uns aber, alles so schnell als möglich abzuwickeln.

• Wir können den CD-Tausch insgesamt nur für ein Kalenderjahr nach Erstveröffentlichung des Tauschtitels garantiert aufrecht erhalten! Für ältere Titel übernehmen wir keine Umtauschgarantie.

Der CD-Tausch ist eine freiwillige Leistung durch Morphicon Limited. Es besteht kein rechtlicher Anspruch auf einen Umtausch.



NOTIZEN



PRIMÄRE KONTROLLTASTEN

Leertaste:	Pause.
M:	Taktische Karte und Missionsliste.
Linke Maustaste:	Klick auf Einheit zur Auswahl, klick auf leere Karte zur Abwahl.
Rechte Maustaste:	Gewählten Befehl vergeben oder an angegebene Stelle bewegen wenn kein Befehl aktiv.
Tab:	Nächste Einheit wählen.
Shift-Tab:	Vorige Einheit wählen.
Rückstell <- :	Spielgeschwindigkeit umschalten (halb, normal, doppelt).
F5:	Schnell Speichern.
F6:	Zuletzt gespeichertes Spiel Schnell Laden.

Kamerasteuerung

Mausrad Klick:	Drücken und bewegen zum Rotieren der Kamera.
Mausrad:	Zoom ein/aus.
Enter:	Erste Person Ansicht.
Pfeiltasten:	Kamera Bewegung hoch/runter/links/rechts.

Befehle für gewählte Einheit

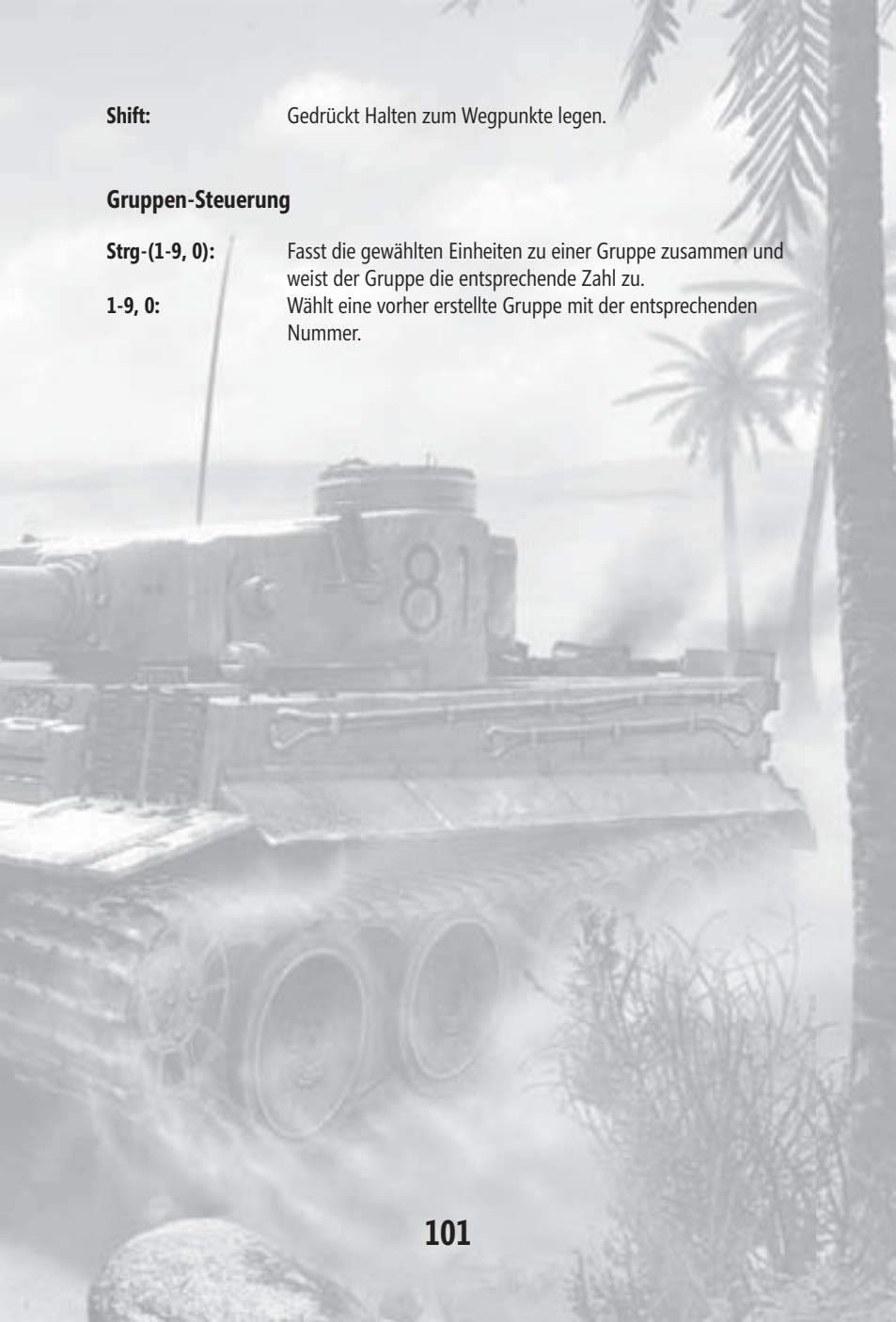
A:	Ziel angreifen oder im "Angriff" Modus bewegen.
W:	Auf gewählten Punkt feuern.
S:	Sturmangriff auf gewählte Zone.
D:	Ziel verteidigen oder in gewünschte Richtung drehen.
E:	Zum gewünschten Punkt ohne Feuern bewegen.
R:	Spähen (nur Feuer erwidern wenn angegriffen).
T:	Hinterhalt.
F:	Rückzug (zurückfallen).
G:	Aussteigen.
Q:	Alle Befehle aufheben.
Shift+A:	Rauch legen.
X:	Feuer Einstellen Modus an/aus.
Z:	Freien Bewegungs Modus an/aus.
C:	Formation umschalten (Linie, Reihe, aktuelle Formation oder V-Formation).
V:	Automatische Ausrüstungs-Aufnahme von Soldaten einschalten/ausschalten..

Shift: Gedrückt Halten zum Wegpunkte legen.

Gruppen-Steuerung

Strg-(1-9, 0): Fasst die gewählten Einheiten zu einer Gruppe zusammen und weist der Gruppe die entsprechende Zahl zu.

1-9, 0: Wählt eine vorher erstellte Gruppe mit der entsprechenden Nummer.



1C COMPANY

Peter games